
N.º 15 - JULIO - 1993 - 275 PTAS.
LOS super juegos
¡HOLA! SOY BUBSY
EXCLUSIVA: LAS NOVEDADES QUE ARRASARAN EN LOS PROXIMOS MESES
JUNGLE STRIKE, GUERRA EN LA SELVA
ROMAY DESAFIA A LAS ESTRELLAS DE LA NBA
WHIRLO, UN DIABLILLO EN APUROS
CINE: TE INVITAMOS A VER LAS TORTUGAS NINJA III
AHORRA 500 PESETAS EN TUS CARTUCHOS FAVORITOS
00015





MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**



MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**

23.400 +iva



FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**





SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**





MEGA DRIVE

GA

MAS FUERTE

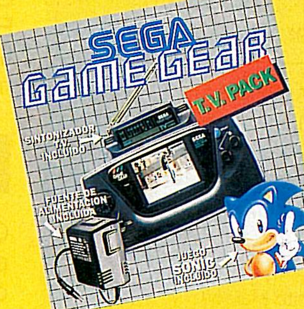
GAME GEAR





GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**

17.600 +iva



GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**



C U R S O D E V E R A N O











SUMARIO

Julio 1993. Núm. 15

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **David Amo y Marcos García**
Redacción: **Mario de Luis y Juan José Martín**
Colaboradores: **Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Enrique Colman López, Laura Ordóñez, Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez y Juan José Esteban**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe) **y Belén Díez España**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

Nº 15 - JULIO- 1993 - 275 ptas

EDITORIAL

LOS NUEVOS HEREJES

¡Y sin embargo se mueve...! gritó Galileo Galilei cuando su abjuración le salvó de la hoguera. Lo mismo sucede con el mundo de los videojuegos donde asistimos todos los meses a una rutina de nuevos lanzamientos, personajes familiares o aspirantes a serlo, que llenan nuestras páginas, y a la vorágine de un nuevo mes cuando apenas hemos terminado el anterior.

El mapa de nuestro sector se está transformando de la misma forma que hace apenas un año lo hizo el mapa geopolítico europeo. Pocos podían predecir el profundo cambio de las estructuras del videojuego en nuestro país y fuera de nuestras fronteras, porque nos deslumbran los nuevos cartuchos.

En la feria de Chicago, allí donde la electrónica de consumo parece ciencia ficción y, sin embargo, es una realidad a tres meses vista, fuimos testigos directos del pulso que mantienen Sega y Nintendo, y de cómo nuevas compañías intentan conseguir lo que otros no alcanzaron antes: repartirse la crema de la tarta y no sus migajas. Sony, por ejemplo, apunta alto; mientras, el 3DO, diseñado por un pull de compañías, quiere tomar el relevo en los próximos meses con su consola de 32 bits que sólo admite programas en CD.

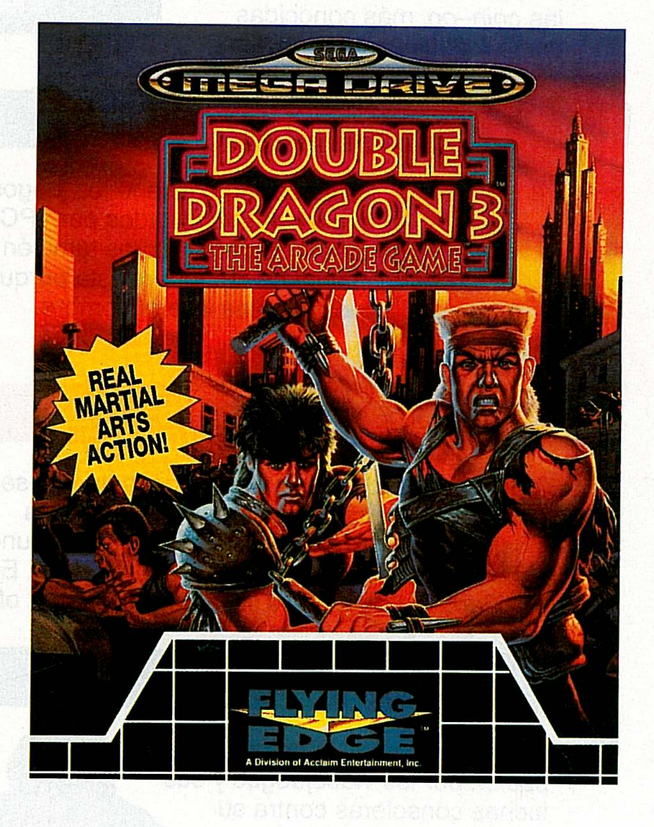
Un estudio serio, desprendido de un simposio al que asistieron las cabezas visibles de las compañías independientes más significadas, no deja lugar a la duda: hacia 1995, las supuestas nuevas portátiles de Sega y Nintendo penetrarán con fuerza en el mercado, pero las consolas actuales dejarán paso al CD. El videojuego, ni se crea ni se destruye: tan solo se transforma.

Super Joy

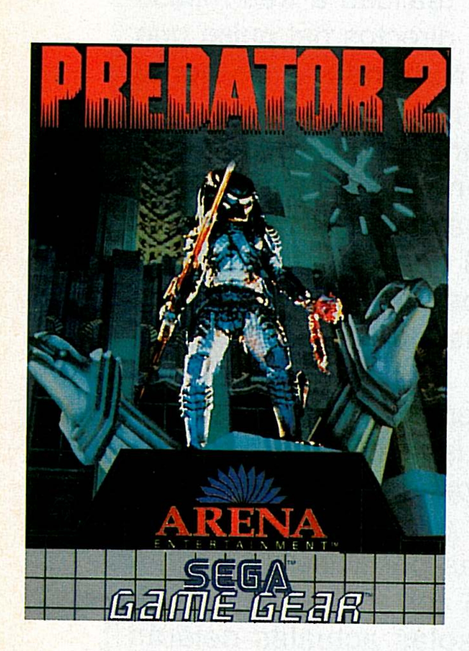
JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.



¡La mejor aventura de artes marciales continua! Disfruta de la mejor conversión de máquina recreativa que ha pasado por tu Megadrive, con asombrosas animaciones y toda la acción en su máxima intensidad.



El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?

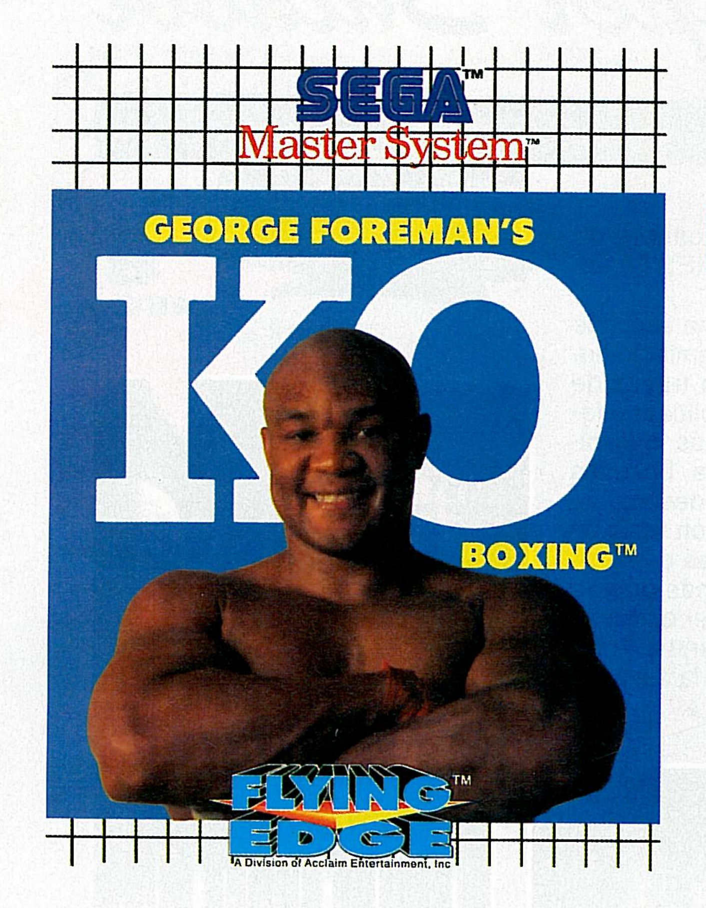


Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

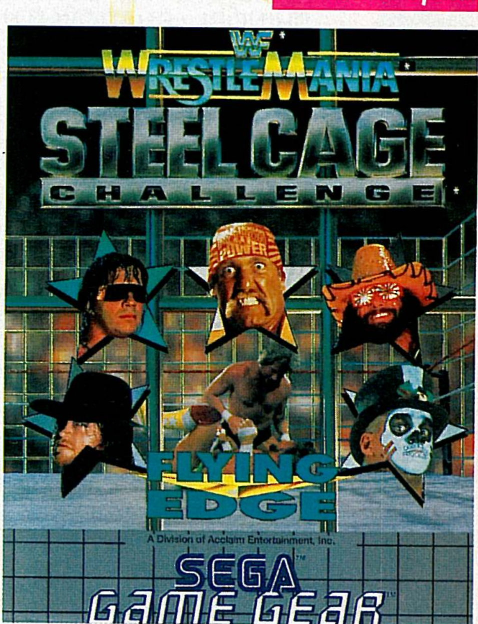
OTRA GALAXIA



Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

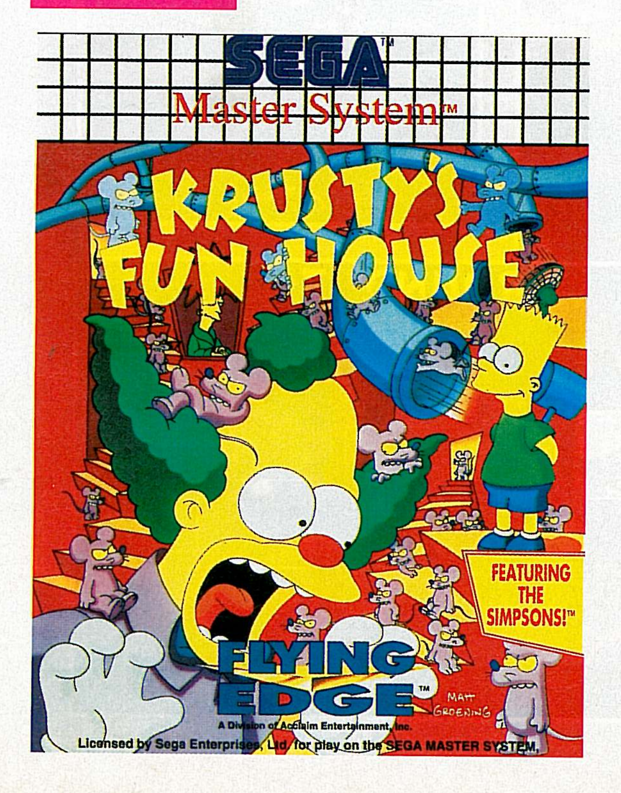
Disponible también en Mega Drive

Disponible también en Master System



Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.

Disponible también en Game Gear



Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear



SUPER PREVIEWS

The Super Shinobi

SEGA **(JAPON)**



8 MEGAS

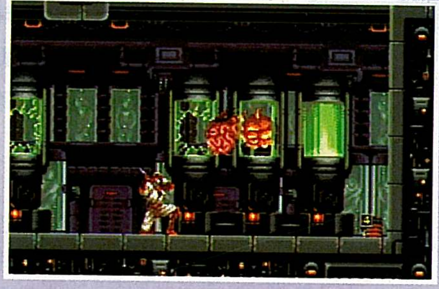
Tras su fulgurante paso por las máquinas recreativas y sus dos excelentes entregas para ***Mega Drive,*** REVENGE OF SHINOBI y SHADOW DANCER, el poderosos ninja Joe Mushashi está dispuesto a plantearnos otra de sus excelentes y épicas aventuras.

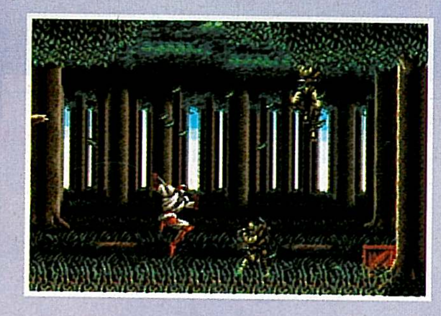
Gracias a una sabia mezcla de mil y un misterios orientales, el poder de un ninja y una realización técnica impecable, la saga Shinobi se ha convertido justamente en uno de los mitos más interesantes de las consolas **Sega,** igualándose en fans y adeptos con clásicos del calibre de GOLDEN AXE o STREETS OF RAGE.

El nuevo reto de Joe se esconde más allá de todo pensamiento humano y transcurrirá a través de siete variadas y complicadas fases situadas en los más inhóspitos parajes del planeta, bosques encantados, llanuras desoladas, una playa de Osaka con tabla de surf incluida y docenas de trepidantes situaciones más que ya descubriréis cuando el cartucho caiga en vuestras manos. Tranquilos, porque todavía faltan algunos mesecitos, ¡je, je!

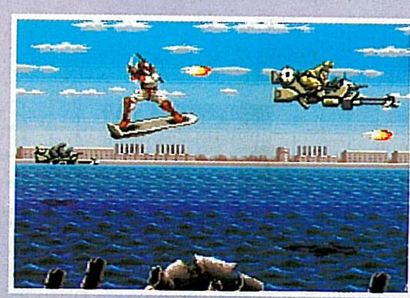
















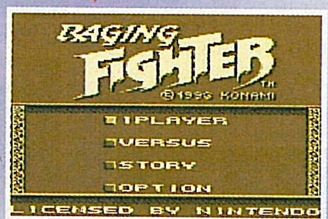


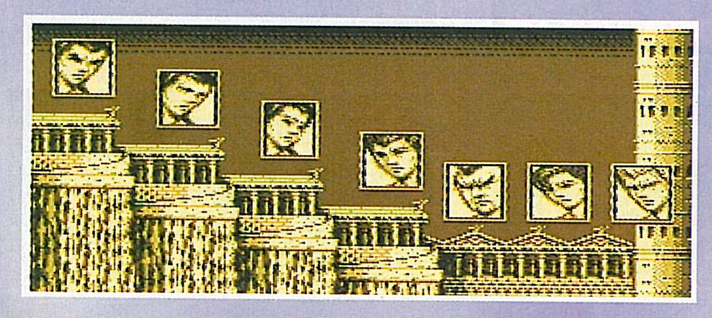
Raging Fighter

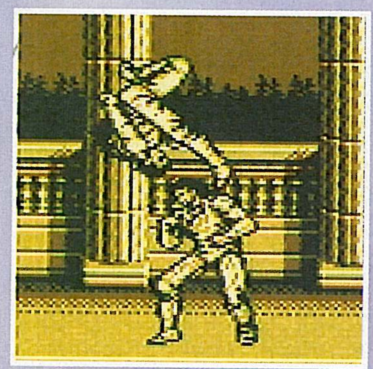
KONAMI (JAPON)

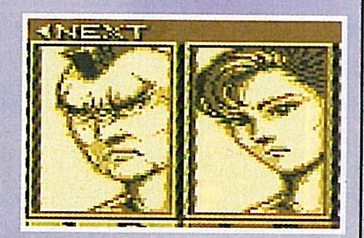


La fiebre del STREET FIGHTER 2 también invade la ***Game Boy,*** pero no os asustéis, el mito de **Capcom** todavía no está dispuesto a inundar nuestra consola de combates gloriosos. Afortunadamente, los chicos de **Konami** no han esperado a esto y han creado un super arcade de lucha al más puro estilo SF2, con siete luchadores de la casa y un pétreo escenario sito en una alta y poderosa torre. Parece mentira que los dos procesadores de la ***Game Boy*** hayan sido capaces de albergar esta maravilla de la técnica, repleta de suaves animaciones, 24 bellas melodías, poderosos golpes, rápido scroll y llaves especiales incluidas. Si creéis haberlo visto todo en la pequeña de **Nintendo,** esperad a ver **RAGING FIGHTERS** y sabréis lo que es bueno.







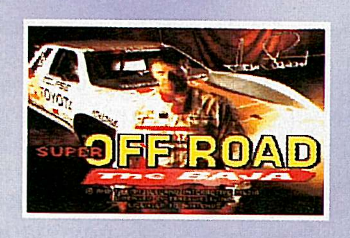




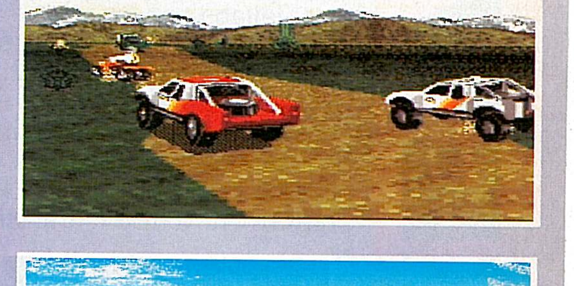


Super Off-road: the Baja

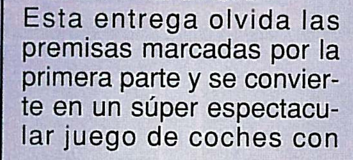
TRADEWEST (EEUU)







Seguro que todos recordáis el excelente SUPER OFF ROAD programado por **Software Creations** para ***Súper Nintendo,*** su tremenda jugabilidad, la opción dos jugadores, el gran parecido con la recreativa y alguna que otra cualidad más que permanece en nuestro recuerdo. Pues aguantad la respiración, porque aquí llega la segunda parte bajo el orgulloso, prepotente y atractivo nombre de **SUPER OFF ROAD: THE BAJA.** Esta entrega olvida las premisas marcadas por la primera parte y se convierte en un súper espectacular juego de coches con perspectiva frontal, en modo 7 y con el nuevo logro técnico de haber incluido cambios de rasante y empinadas pendientes, ¡una maravilla! Os podemos asegurar que la sensación de velocidad y vértigo está más que lograda y los escenarios desfilarán ante nosotros con gran realismo mientras pilotamos por tierras californianas.







SUPER PREVIEWS

Final Fight 2

CAPCOM (JAPON)

10 MEGAS

Después del excelente FINAL FIGHT CD para ***Mega Drive,*** **Capcom** inició la creación de la segunda parte del mito para ***Super Nintendo.*** El primer FINAL FIGHT de ***SNES*** poseía gráficos y animaciones idénticos a la recreativa, una banda sonora eficaz y una excelente jugabilidad, pero pecaba en tres aspectos: faltaba una fase, no existía Guy y, lo peor de todo, no podían jugar dos personas a la vez.
El tiempo dio la razón a los usuarios y **Capcom** aprendió a utilizar correctamente el hardware de la ***SNES,*** STREET FIGHTER 2 y MAGICAL QUEST fueron dos buenos ejemplos. Meses más tarde, sumidos en la temporada veraniega, y en pleno furor tras la proclamación oficial del STREET FIGHTER 2 TURBO CHAMPION EDITION para ***SNES,*** **Capcom** ha lanzado **FINAL FIGHT 2** en Japón. Las novedades que incluye esta nueva versión son muchas y muy sabrosas. Las más interesante son la posibilidad de dos jugadores simultáneos, la existencia de tres protagonistas y cinco decorados. Pronto disfrutaremos con este nuevo cartucho, concebido para borrar el recuerdo de la primera parte del juego de lucha callejera más querido del planeta.









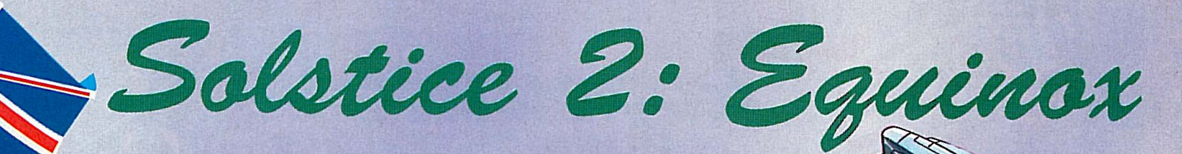












Solstice 2: Equinox

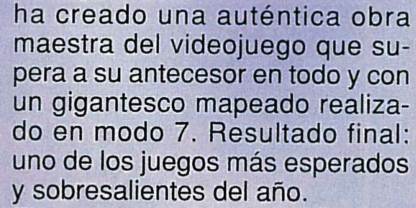
SONY IMAGESOFT (REINO UNIDO)

8 MEGAS





Recordáis el excelente SOLSTICE de **Nintendo?** Seguro que sí, porque este gran juego programado por **Software Creations** marcó un hito en su día gracias a la maravillosa perspectiva utilizada, un logrado ambiente y una alucinante banda sonora del maestro Tim Follin. Los años pasaron y se empezó a hablar de una segunda parte para ***Super Nintendo*** que aprovechase su potente hardware. La espera ha merecido la pena, **Software Creations** ha creado una auténtica obra maestra del videojuego que supera a su antecesor en todo y con un gigantesco mapeado realizado en modo 7. Resultado final: uno de los juegos más esperados y sobresalientes del año.



El equinocio siempre va detrás del solsticio y, en esta ocasión, es igual de maravilloso.



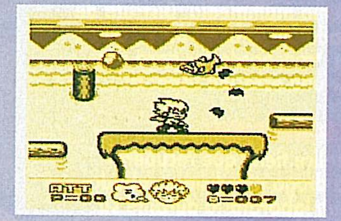


Kid Dracula

KONAMI (JAPON)

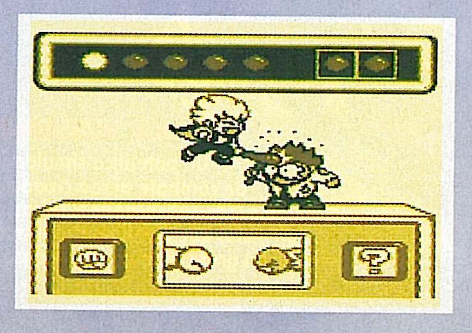
2 MEGAS

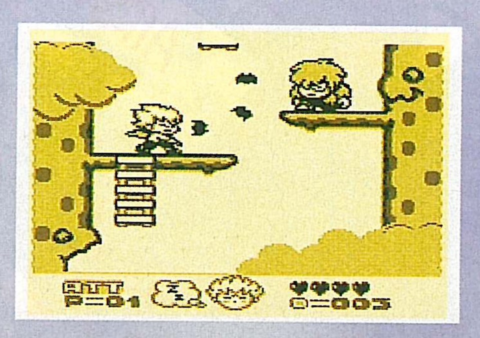


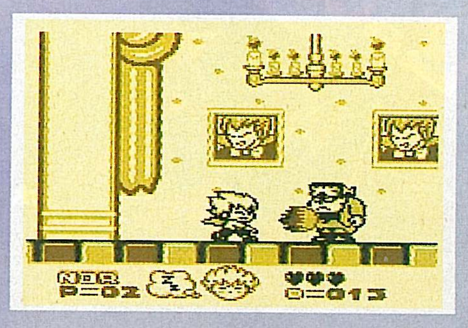


La fantasía y el terror invaden la ***Game Boy*** gracias a una de las mejores compañías del panorama mundial del videojuego, **Konami.** Los protagonistas de este nuevo cartucho son Kid Drácula, un gracioso vampirillo, y su enemigo que yace en lo más profundo de un castillo. La aventura transcurre a través de seis fases que se desarrollan en los mas disparatados lugares. Por supuesto, los enfrentamientos con los guardianes fin de fase no podían faltar: disfrutarás de lo lindo luchando contra todo tipo de seres de ultratumba que te producirán más sonrisas que lágrimas.











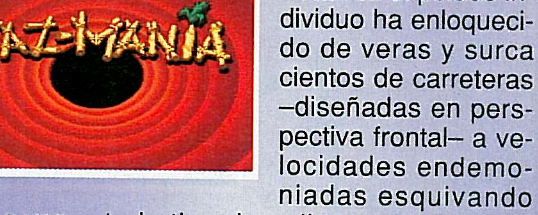
Tazmania

8 MEGAS

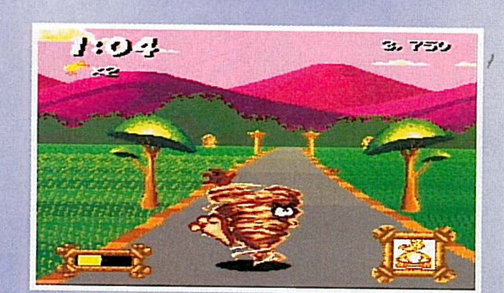


SUNSOFT (EEUU)

Después de su popular aparición en ***Mega Drive,*** el demonio de Tasmania está dispuesto a vivir sus nuevas aventuras en ***Super Nintendo.*** Pero no creáis que nuestro amigo va a protagonizar una vez más el típico juego de plataformas.



Esta vez el peludo individuo ha enloquecido de veras y surca cientos de carreteras –diseñadas en perspectiva frontal– a velocidades endemoniadas esquivando todo tipo de peligros, capturando pajarillos y utilizando su ataque remolino para alcanzar sorprendentes velocidades. La animación es extraordinaria y se han cuidado los detalles técnicos al máximo, ofreciendo un scroll de carretera digno de máquina recreativa, los efectos sonoros del original, un control preciso y toda la jugabilidad de un trepidante y divertido arcade.



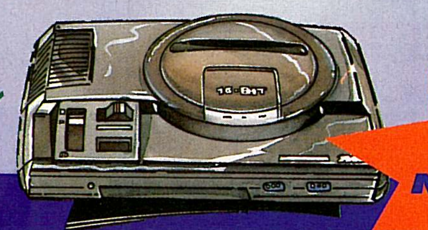




Snow Bros

TENGEN (JAPON)

4 MEGAS





SNOW BROS es, sin duda, una de las recreativas más carismáticas de los últimos años, muy al estilo de clásicos como BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS o PARASOL STARS. La clave del éxito: la sencillez, un apartado gráfico más que logrado y la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente. Después de las versiones para ***Game Boy,*** aceptable, ***Nintendo,*** muy buena, y ***PC Engine CD Rom,*** alucinante, llega la esperada adaptación para ***Mega Drive.***

Todo ha sido incluido en esta mega versión: las 60 fases, los enemigos finales y las sensacionales melodías de la máquina original de **Toaplan.** Faltan algunos meses para que este cartucho llegue a la vieja Europa, así que tendréis que conformaros con las pantallas del juego que, en auténtica primicia, aquí os ofrecemos.








Bit-
amina



¿Qué hay de nuevo, viejo?

Ni un sólo fabricante, grande o pequeño, quiso perderse la cita de Chicago pero, una vez más y como viene siendo habitual, fue la guerra entre los dos grandes gigantes japoneses, Sega y Nintendo, y sus futuras estrategias para hacerse los dueños del mercado de los videojuegos lo que marcó la celebración de la feria primaveral más importante del mundo de la electrónica. Después de la reunión de principios de año en Las Vegas, las novedades presentadas fueron escasas, pero de una notable calidad.

Entre las novedades presentadas en hardware, lo más notable eran los cambios en los diseños de algunas consolas y, sobre todo, la explosiva aparición de un nuevo producto en el mercado: el ***3DO***. Con 32 bits y soporte CD, este *juguete* marcará la pauta los próximos años en lo que se refiere a equipos de videojuegos. Os mantendremos informados.

En cuanto al software, una de las notas más destacadas era la producción de juegos para consolas por casas tradicionalmente dedicadas a ordenadores personales. Este hecho fomenta de alguna manera la duda sobre el futuro del juego tradicional para ***PC*** que, indudablemente, debe ser longevo en programas lúdicos de mayor complicación y, mucho más, en soporte CD. Las novedades presentadas en la feria, pese a ser pocas, destacaban por su calidad; por ello, en los próximos meses, los lanzamientos en



La presentación de JURASSIC PARK, basado en la última película del director Steven Spielberg, fue una de las más gratas novedades de la feria.

Europa pueden verse bastante limitados, aunque lo que llegue a este lado del Atlántico tendrá todos los ingredientes para triunfar.

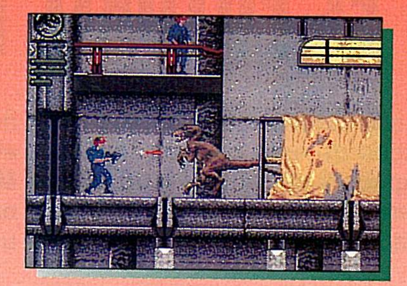
Sega apuesta por el futuro

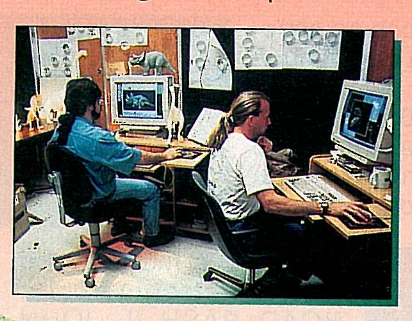
La pugna por conseguir una pequeña porción de terreno en el mercado hace que las grandes compañías pongan especial empeño en el desarrollo e innovación de sus productos. De este modo, una de las grandes noticias de la feria eran los nuevos modelos de la ***Genesis*** y del ***Sega-CD*** que, con una importante mejora en el diseño, han dejado atrás las formas excesivamente cuadradas para darles un toque más ergonómico.

La fuerte entrada de **Sega** dentro del terreno de la realidad virtual hace pensar que el futuro de esta compañía no ha hecho más que empezar. La presentación del ***Sega VR***, unidad en color para la ***Genesis***, ha convulsionado el mercado. Además, este periférico será puesto a la venta al interesante precio de 25.000 pesetas aproximadamente y, al mismo tiempo, se lanzarán cuatro cartuchos. Un gran principio para los nuevos sistemas.
Los próximos lanzamientos de **Service Games** tienen como plato fuerte una superproducción realizada conjuntamente por **Virgin Games**, **Disney Software** y la casa japonesa. El tema escogido es la multimillonaria película ALADDIN,

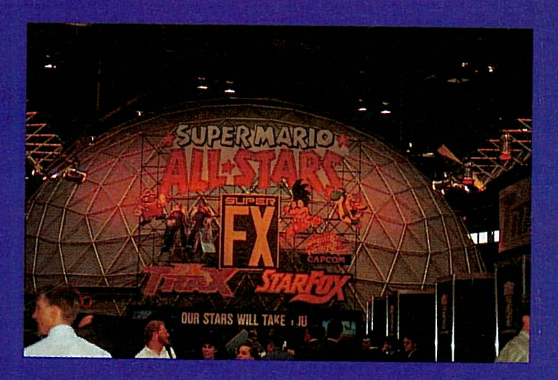
JURASSIC PARK

La última película del norteamericano Steven Spielberg basada en dinosaurios, tema de moda de los últimos meses, ha sido la idea para el primer programa del *Sega Multimedia Studio*.
Este departamento creado dentro del gigante japonés tiene como misión la creación de juegos para el ***Sega CD***. Su primer lanzamiento refleja este genial argumento del que habrá disponible una versión para la ***Mega Drive.***
Desde aquí deseamos mucha suerte al recién nacido y esperemos que, poco a poco, crezca hasta llegar a ser un nombre reconocido por la calidad de sus productos.





IMAGENES
PARA UNA FERIA



La estrella en el stand de Nintendo fue el nuevo cartucho de Mario.



Los accesorios para consolas tuvieron su hueco en Chicago.



Uno de los inmensos pabellones utilizados para exposición.



La afluencia de público fue notable durante toda la reunión.



CHICAGO CONSUMER ELECTRONIC SHOW SUMMER '93

todavía no estrenada en España, pero que sin duda alguna va a pegar fuerte las próximas navidades. Los programadores de **Virgin**, según sus propias declaraciones, han creado una nueva técnica de programación que, aprovechando al máximo los 16 megabits del cartucho, consigue desarrollar la capacidad de cuatro juegos normales solamente en uno.

Además, **Sega** ha creado un nuevo departamento llamado *Sega Multimedia Studio*, dedicado por entero a las producciones para CD, cuyo primer título estrella es JURASSIC PARK. Otro notición de esta compañía es la vuelta del famoso Sonic a nuestras pantallas con un cartucho de trepidante acción llamado SONIC SPINBALL basado en una de las fases del SONIC 2. Para la portátil ***Game Gear***, SONIC CHAOS continuará las aventuras del veloz puercoespín contra la amenaza del pérfido Dr. Robotnik.

Los juegos de lucha y los deportivos han estado desde sus comienzos entre los más reclamados por los aficionados a las consolas.

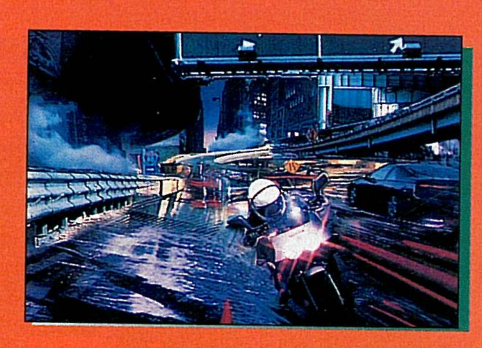


Nintendo, siempre Mario

La famosa casa del bigotudo italiano tampoco quiere quedarse atrás en la carrera hacia el liderazgo del mercado de los videojuegos. La ofensiva prevista por la empresa nipona hará temblar a más de uno.

Su rutilante estrella el fontanero vuelve a la carga con nuevos y originales títulos. El primero de ellos es el SUPER MARIO ALL STAR, un súper ventas en 16-bits, que recoge los más famosos juegos realizados para la ***NES*** –SUPER MARIO BROS y sus secuelas segunda y tercera– pero en un solo cartucho. Evidentemente, la

3DO EL FUTURO YA ESTA AQUI



La noticia más importante del CES fue la aparición en el mercado de una nueva consola. Las características técnicas de esta filigrana son impresionantes: procesador de animación de gráficos 50 veces más rápido que cualquier ordenador convencional o sistema de videojuegos, 30 imágenes por segundo, CPU RISC de última generación con 32 bits o su compatibilidad con CD musicales y fotográficos, hacen de esta consola la más fuerte apuesta por el futuro de cualquier casa. Para la creación de esta pequeña maravilla se han juntado varios gigantes de la electrónica. Entre ellos, **Time Warner, Electronic Arts, MCA, AT&T , Panasonic National** y otras muchas a las que se espera se unan algunas más.

ANTE TODO, DEPORTIVOS

Hay algo que es evidente: una consola sin juegos no vale absolutamente para nada. Los fabricantes han tenido todos los detalles en cuenta y la ***3D0*** cuenta ya con una buena ludoteca, gracias a las licencias que algunas casas ya poseían. Dentro de poco se espera que lleguen a ser hasta 300 las compañías que produzcan juegos. Los más importantes, por el momento, los tiene **Electronica Arts:** ROAD RASH II, JOHN MADDEN FOOTBALL Y PGA TOUR GOLF.



IMAGENES
PARA UNA FERIA

La presentación del Sega VR ha revolucionado el mercado y demuestra el interesante futuro de la compañía japonesa.



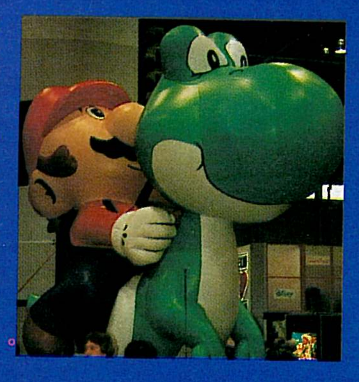
El trepidante Sonic vuelve a las pantallas con el SONIC SPINBALL, basado en una de las fases del SONIC 2.

mejoría es notable gracias a la capacidad de la consola para desarrollar gráficos de calidad pero, además, y para hacer el programa casi irresistible, se ha añadido otro juego más: THE LOST LEVELS, originariamente lanzado en ***NES*** en exclusiva para el mercado oriental, y donde Mario se ve otra vez envuelto en muchísimos problemas.

Otra de las novedades con el italoamericano de protagonista es MARIO AND WARIO, juego de puzzles-estrategia, que soporta el ratón de **Nintendo**, un atractivo y útil periférico.

Continuando con la ***Super NES,*** Mario también protagonizará un nuevo e importante título desarrollado para el ***Super Scope*** y que utilizará el revolucionario *Modo 7*, YOSHI'S SAFARI. Esta es la primera incursión de la estrella de **Nintendo** en un juego para el ***Scope***. También para este periférico se espera el lanzamiento del BATTLE CLASH II, juego de tanques caracterizado por su realismo y acción. Como broche de oro de las novedades para la grande de **Nintendo** está el FX TRAX, nuevo juego con el revolucionario chip *FX*, que estará disponible en el mercado americano para finales de año.

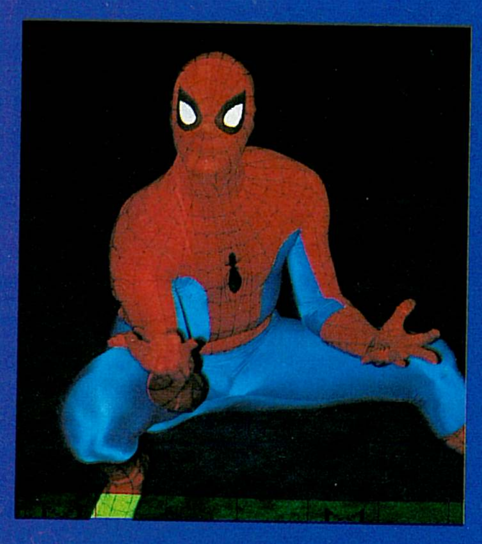
Para la portátil tres son los principales lanzamientos. La gran estrella de estas novedades es THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, continuación de la saga de juegos de rol que tanto éxito han cosechado en los distintos sistemas de esta empresa. Cómo no, Mario no podía faltar en estas novedades y hace su aparición con WARIO LAND, tercero en la serie de SUPER MARIO BROS para ***Game***



Los simpáticos Mario y Yoshi, mascotas de Nintendo, siempre presentes en todas las grandes citas mundiales.



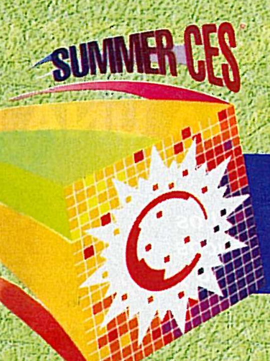
Aero The Acrobat, nueva mascota de la firma Sunsoft.



Ni tan siquiera Spiderman resiste a la tentación de los videojuegos.



MARIO & WARIO, un nuevo juego para el ratón de SNES.



CHICAGO CONSUMER ELECTRONIC SHOW SUMMER '93

Más novedades, de arriba a abajo: TOE, JAM AND EARL 2, SUPER MARIO ALL STARS Y BOUNTY HUNTER.j

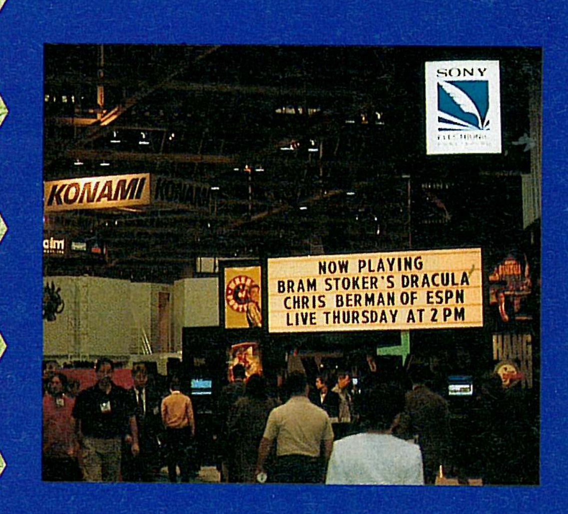


Boy, dotado con 4 megabits de memoria que le permiten un desarrollo importante de la capacidad de la hermana pequeña. Por último encontramos KIRBY'S PINBALL LAND, otra continuación de una saga de juegos. Para la ***NES*** lo más destacable es su cambio de diseño, con el que **Nintendo** demuestra que quiere apostar fuerte por los 8-bits. Junto a este cambio puramente formal, destaca el lanzamiento de TETRIS II, que aspira a continuar la fiebre creada por su predecesor.

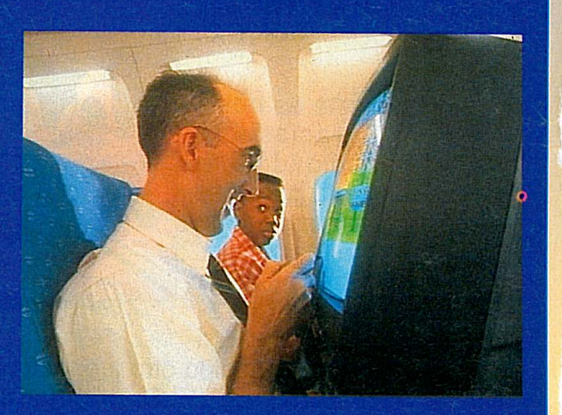
El próximo mes ampliaremos información con datos particulares de los *third partys*, compañías licenciatarias de los dos gigantes japoneses. Se esperan novedades tan atractivas como el STREET FIGHTER II TURBO y CHAMPION EDITION de **Capcom,** HAUNTING STARRING POLTERGUY o JAMES POND 3, de **Electronic Arts,** o PELE, juego de fútbol de **Accoladde.** Sin olvidarnos de un nuevo gigante que emerge: **Sony Imagesoft,** otro japonés con rasgos más occidentales que no está dispuesto a perder su trozo de la tarta. Buenos programas, pero sin consolas. El cine es su mayor fuente de inspiración y entre sus juegos más atractivos destacan SENSIBLE SOCCER, CLIFFHANGER o LAST ACTION HERO. Os esperamos.

CARLOS YUSTE

IMAGENES
PARA UNA FERIA



El stand de Konami brilló con luz propia en la CES.



Cualquier lugar es bueno para disfrutar de los videojuegos.



La nueva NES ya ha sido lanzada en los Estados Unidos.

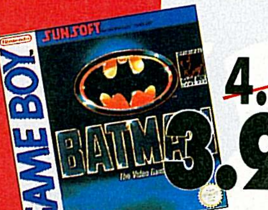
ESTOS PRECIOS VAN CONTIGO

~~4.900~~ 3.900
ADVENTURE ISLAND


~~4.500~~ 3.900
ADVENTURES OF STAR SAVER


~~4.190~~ 3.490
BATTLE UNIT ZEOTH


~~4.990~~ 3.900
BLASTER MASTER J.R.


~~4.900~~ 3.900
BATMAN


~~4.990~~ 3.900
CASTELIAN


~~5.390~~ 4.900
MICKEY MOUSE


~~5.390~~ 3.900
PALAMEDES


~~5.900~~ 4.900
FIGHTING SIMULATOR 2 in 1


~~4.190~~ 3.900
POWER RACER


~~4.990~~ 3.900
Q'BERT

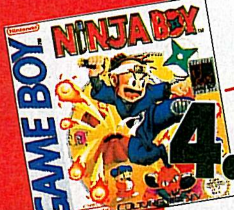

~~4.900~~ 3.900
SNOOPY


~~4.900~~ 3.900
GODZILLA


~~4.190~~ 3.900
SPANKY'S QUEST


~~5.900~~ 4.900
THE JETSONS ROBOT PANIC


~~5.490~~ 4.900
WORLD BEACH VOLLEY


~~5.490~~ 4.900
NINJA BOY


1er JUEGO DE ROL PARA GAME BOY CON PANTALLAS EN CASTELLANO


THE SWORD OF HOPE
¡NOVEDAD!
3.900


~~4.490~~ 3.900
SHADOW WARRIORS


~~4.190~~ 2.900
TRAX

VAN CON TU GAME BOY™





SPACO, S.A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

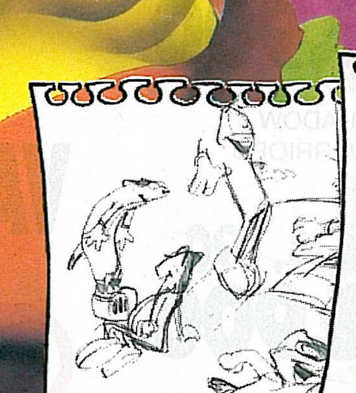




Mega Drive y Super Nintendo: plataformas

Tras las huellas de... BUBSY

El calor del verano acerca hasta nuestras fronteras un personaje refrescante que provocará más de un sudor frío. Su nombre, Bubsy. Un toque de atención: este gato de sonrisa socarrona es el nuevo héroe de Accolade y competirá en popularidad y simpatía con los mismísimos Sonic y Mario. SUPER JUEGOS le ha seguido las huellas para conocer sus orígenes y mostraros todos sus secretos.



BUBSY AL DETALLE

Ningún detalle de la fisonomía de Bubsy ha sido pasado por alto por sus autores. El ángulo de ataque de las orejas, la forma de la cara, las proporciones de la cabeza con el resto del cuerpo, etcétera. Algunos de los dibujos están fechados en 1991. Han sido necesarios más de dos años de trabajo para configurar la mascota por completo. El resultado salta a la vista: un personaje digno de ser un cartoon.

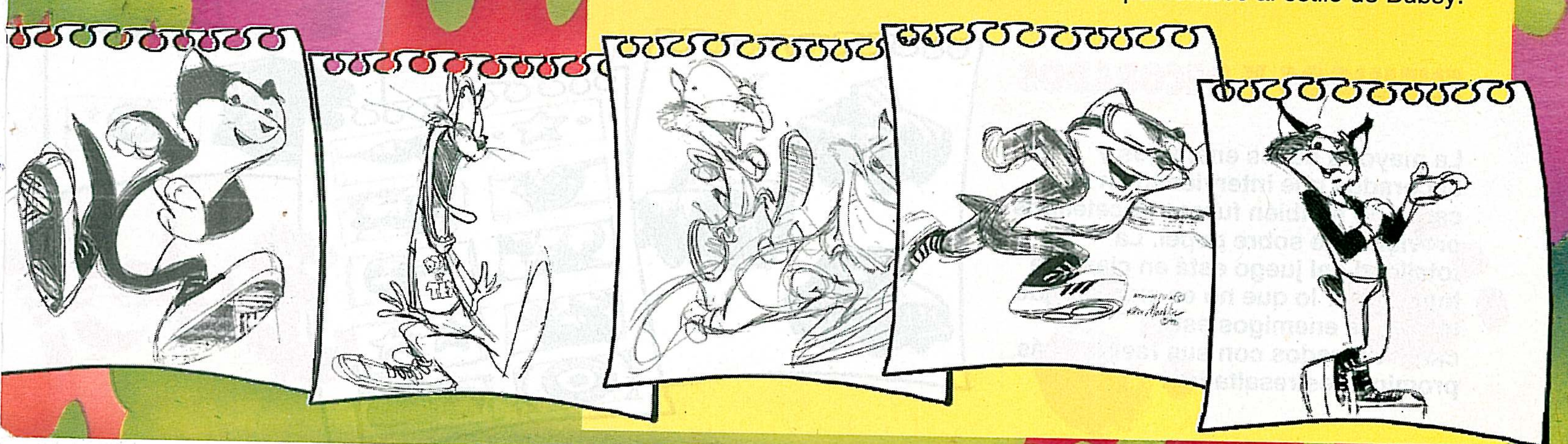
Accolade, una de las compañías norteamericanas de programación de videojuegos más prestigiosa, ha abordado con éxito la difícil tarea de crear un nuevo ídolo para el mundo de las consolas. Bubsy, un gato marchoso y dicharachero, ha sido la mascota elegida para protagonizar los futuros juegos de esta casa.

Aunque pudiera parecer lo contrario, inventar un personaje no es una labor nada sencilla. Requiere un esfuerzo global por parte de todo el equipo creativo de la compañía. Los juegos pasan, pero las estrellas con carisma son imperecederas. Por ese motivo, a pesar de la inversión en horas de trabajo y dinero que requiere la gestación de un protagonista atractivo para una saga de juegos, es rentable a medio plazo.

Los personajes son la imagen de las compañías y la gente identifica su espíritu con todos los productos de la empresa que representan. De ahí que tengan que cuidarse al máximo. Sonic es veloz y audaz, Mario es un tipo simpático y divertido. Ambos son estandartes

LOS BOCETOS INICIALES

Los creativos de **Accolade** han roto moldes. Los diferentes modelos de Bubsy –altos, delgados, estilizados, con rostros angulosos o caras redondeadas– desprenden derroche de imaginación por los cuatro costados. Cada rasgo ha sido estudiado al máximo hasta llegar a su forma actual. Ken Macklin fue el responsable del personaje. En su currículum figuran productos como MANIAC MANSION y BATTLEHAWKS 1942. Está especializado en el diseño de animales antropomórficos al estilo de Bubsy.





CONSOLAS

ESTILO

De ganador, faltaría más.

ALTURA

La justa. Ni mucho ni poco ni para comerse el coco, ya te digo, una cosa normal.

CARA

La necesaria para enfrentarse a lo que haga falta y, encima, salir guapo en las fotos.

INTELIGENCIA

Gatuna, felina y sagaz. Ha sido lo bastante listo como para salir en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** y tener a todos contentos.

PESO

Ligero, con tendencia a engordar a base de items de primera calidad y múltiples bonus.

ROPA

Una liviana *T-Shirt* para que no estorbe suss movimientos.

PIES

No calza el mismo número que Romay pero va bien provisto. ¡Echale un galgo!

MANOS

Con cuadro dedos de afiladas uñas para realizar los saltos más arriesgados, trepar, agarrarse y lo que haga falta. Cuatro dedos que valen por diez.

ENEMIGOS Y DECORADOS

La mayoría de los enemigos y decorados que intervienen en el cartucho también fueros boceteados previamente sobre papel. La totalidad del juego está en clave de humor por lo que no es extraño que los enemigos estén caricaturizados con sus rasgos más prominentes resaltados.

de sus respectivas compañías, **Sega** y **Nintendo,** y están en el cielo del software, casi inalcanzables para el resto de los mortales. Bubsy ha sido creado para entrar en ese paraíso celeste.

La evolución del héroe

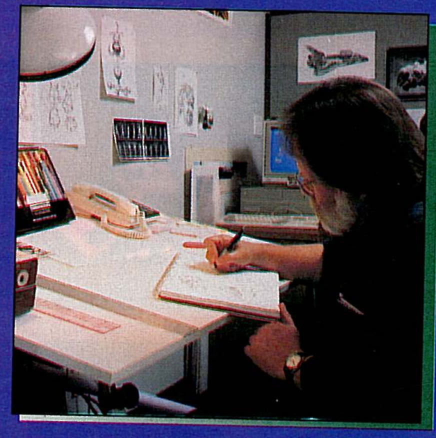
Hasta llegar a su forma actual, Bubsy ha pasado por numerosos cambios de imagen. Cinco han sido los diferentes modelos de este gato de sonrisa socarrona que, por un motivo u otro, fueron desechados. Hay muchos detalles que deben ser tenidos en cuenta a la hora de decidirse por un perfil determinado. Simpatía, agudeza y agilidad son características comunes de Sonic y Mario y, consecuentemente, de cualquier personaje que se precie.

Los héroes deben ser audaces, avispados, con un punto de inteligencia en su mirada. Se ven obligados a derrotar a enemigos mucho mayores que ellos y, para lograrlo, tienen que dar la impresión de ser capaces de hacerlo. Un personaje gordo no puede ser ágil, los ojos pequeños nunca darán la impresión de agudeza visual. En definitiva, aunque parezca sencillo, crear un buen personaje es una ardua tarea que requiere continuos cambios y modificaciones, basados siempre en la sensación que transmite a las diferentes personas encargadas de su valoración.

Un equipo completo de dibujantes trabajó a fondo en el desarrollo de Bubsy: creativos, diseñadores gráficos y dibujantes de comics aportaron diferentes matices a los rasgos que posteriormente adoptaría Bubsy.

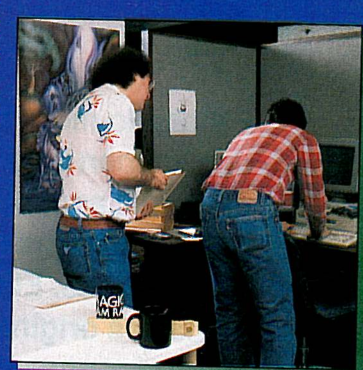
La comunicación entre los dos productores, John A.S. Skeel y Cyndy Kirkpatrick, con el equipo gráfico fue absoluta. Continuos fax y llamadas telefónicas fueron la constante del día a día en la apretada agenda de trabajo de Bubsy (como habréis podido observar, algunos de los bocetos que ilustran este artículo contienen modificaciones *in situ* y notas tomadas a vuela pluma por los autores).

LOS CREADORES DE BUBSY



Detrás del dibujo animado de Bubsy se esconde un equipo humano altamente cualificado compuesto por productores, creativos, programadores y diseñadores de gráficos.

La versión de ***Super Nintendo*** se hizo en Chicago por un conocido grupo de programación: **Solid Software.** Scott Williamson, autor de múltiples programas para la consola ***Atari Lynx*** –como TOKI y ROADBLASTERS– fue el encargado principal de la programación del proyecto. Joel Seider, autor de PAC-LAND, CONTRA e HYPERDROME (todos ellos también para ***Lynx***) trabajó codo a codo con él. Matt Scott fue el hombre que trasladó la melodía de Bubsy a la consola, amparado en una amplia experiencia en la conversión de músicas para otros videojuegos. La melodía original fue compuesta por Matt Berardo, un músico y teclista profesional que dejó muestras tangibles de su buen hacer en los innumerables efectos sonoros que animan el cartucho. Matt es un músico de estudio, autor de melodías para juegos tan conocidos como INDIANA JONES, SIM ANT o MONKEY ISLAND II. Al margen de sus incursiones en el ámbito de los videojuegos, es colaborador habitual de estrellas de la música como Cher o Sammy Hagar.

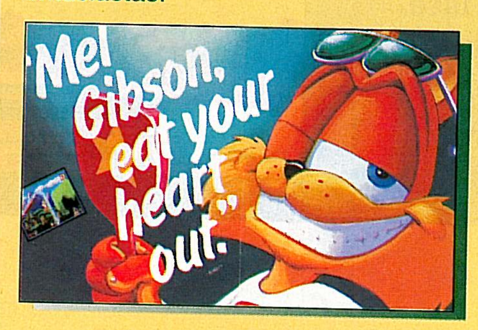




EUROPA Y EEUU MAULLAN POR EL

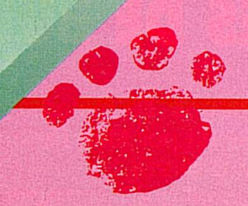
El fenómeno Bubsy se ha extendido por toda Europa como un reguero de pólvora y ya se habla incluso de la *Bubsymanía*. Camisetas, pins, adhesivos y chapas relacionados con Bubsy están siendo fabricados a gran escala, al igual que en su día ocurriera con Mario y Sonic.

Las revistas del sector hablan del juego como de un gran fenómeno y sus páginas se llenan estos días con publicidades coloristas y comentarios entusiastas.



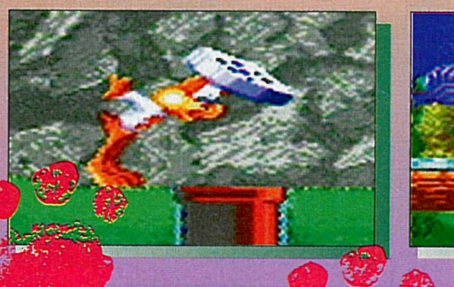


Esto es sólo una pequeña muestra de las páginas que circulan en las revistas internacionales de videojuegos: entrevistas ficticias con Bubsy, portadas, concursos y comparaciones prometen catapultar a Bubsy al estrellato rápidamente.



EL RESU

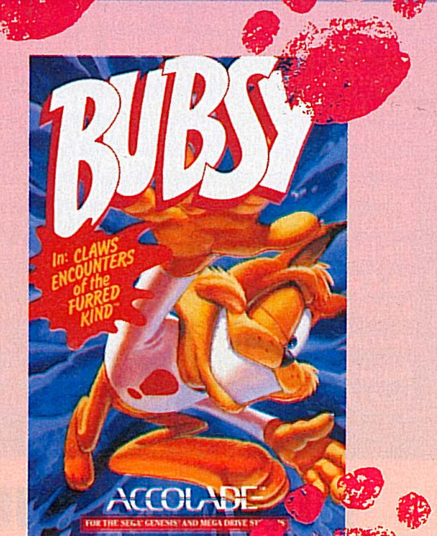




Faltaba lo mejor: el juego. Si una imagen vale más que mil palabras, aquí hay más de 28.000 palabras condensadas en imágenes. El extenso mapa, las originales formas de perder una vida y las animaciones de nuestro gato favorito, se dan cita en el apartado final de este reportaje.

Bubsy ya está acabado en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive,*** y aparecerá simultáneamente para ambos sistemas. Por cierto, el título original del juego es *Bubsy in claws encounters of the furred kind,* que viene a significar algo así como LAS ZARPAS DE BUBSY SE ENFRENTAN A LA CLASE PELUDA. El argumento es muy curioso. Bubsy debe impedir que los woolies, unas odiosas criaturas que han llegado del planeta Rayon, consigan ovillos de lana para incrementar sus poderes con los que dominarán la Tierra. Los woolies necesitan los ovillos y Bubsy tiene una colección especial.



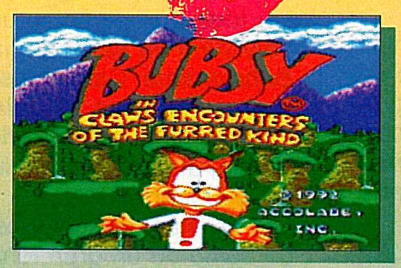
DOCE MANERAS DIFERENTES DE MORIR

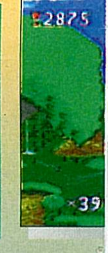
Los autores han querido que el momento de perder una vida sea menos desagradable que de costumbre. Y lo han conseguido a base de toques de ingenio: 12 muertes diferentes, a cual más original, conseguirán a buen seguro arrancar alguna sonrisa al jugador.




EL MAPA

Dieciséis capítulos componen el universo particular del felino. Hay cinco mundos y cada uno de ellos tiene tres capítulos o escenarios diferentes, además de diez pantallas distintas con jefes de final de fase. Cada nivel ocupa aproximadamente 30 pantallas de ancho por diez de alto ¡casi nada! También hay que descubrir rutas y pasos secretos.



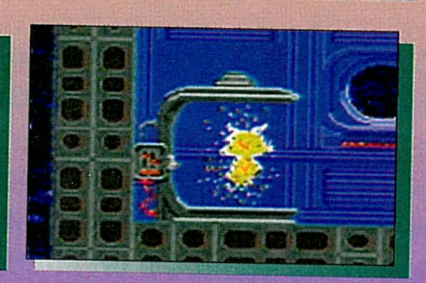





LTADO FINAL



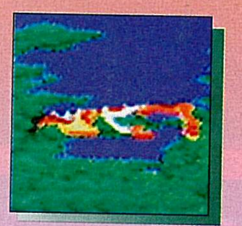




LAS ANIMACIONES DE BUBSY

Más de 40 fotogramas completos han sido necesarios para dotar a Bubsy de una animación suave y precisa. Gestos con las manos y brazos, saltos espectaculares, frenadas, derrapes... Bubsy parece un dibujo animado a cada paso que da. Sus autores están estudiando la posibilidad de editar en breve un cómic con sus aventuras. Por si fuera poco, los cuatro planos de scroll contribuyen a que la sensación de movimiento y velocidad sea casi perfecta. Solid Software se ha lucido en todos y cada uno de los aspectos técnicos del juego.



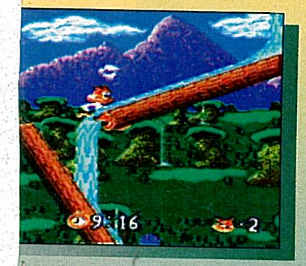



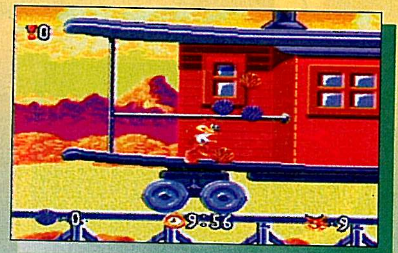
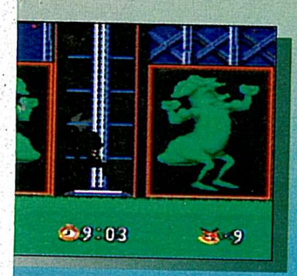
Contemplando el juego en conjunto nadie debe discutir que sus autores han hecho un trabajo impecable. Bubsy ha nacido como nacen las estrellas, de una gran explosión: la explosión creativa de sus productores. Es casi seguro que en el futuro verán la luz nuevos juegos con el felino como protagonista. Quién sabe si la siguiente entrega le depara a Bubsy una compañera, una linda gatita que haga maullar de amor a este simpático dibujo animado. Por fortuna, todo es posible con Bubsy.

A. GREPPI
M. DE LUIS

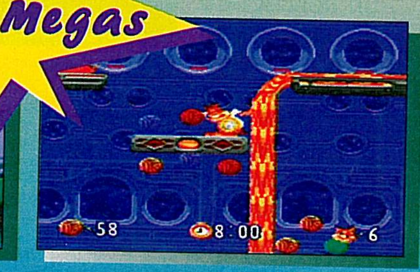
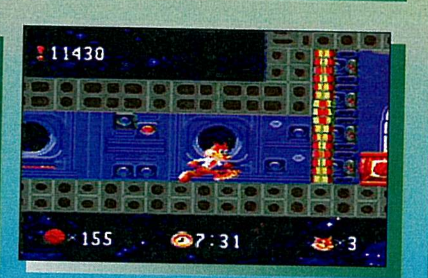
FICHA TECNICA

NOMBRE: Bubsy
VERSIONES: Super Nintendo y Mega Drive
NUMERO DE MEGAS: 16
PASSWORDS: Sí
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
NUMERO DE MUNDOS: 5
NUMERO DE NIVELES: Tres por mundo. Un nivel de 'bonus' al final




16 Megas

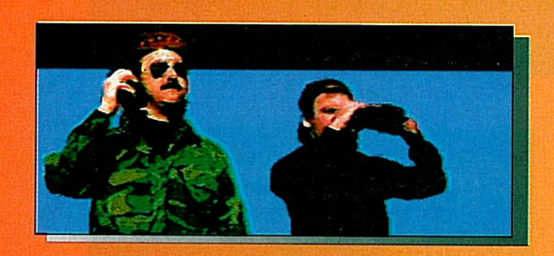



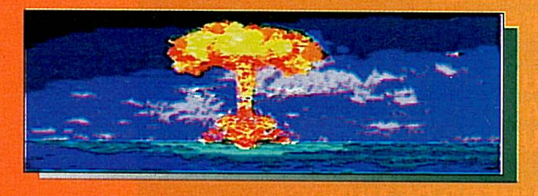


JUNGLE STRIKE

Para tirar cohetes

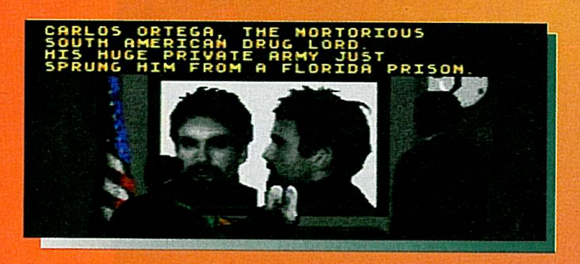
Un sólo año ha bastado para que DESERT STRIKE, aquel juego que agotó todos los elogios existentes por su magnífica realización técnica, haya perdido su condición de número uno en lo que a simuladores de helicópteros se refiere. En tan corto periodo de tiempo ha cedido su calidad y la mitad de su nombre a un título que, sin duda, puede presumir de ser, simplemente, el mejor.











Si preguntases entre todos aquellos que presumen de saber algo de videojuegos quién es Ibn Kilbaba, encontrarías más silencios y caras despistadas que en ese examen que algún día todos hicimos en el que las preguntas no parecían estar en nuestros apuntes. Como aquí no se trata de suspender a nadie, os diré que este sujeto de nombre impronunciable no es otro que el hijo del General Kilbaba, aquel villano de DESERT STRIKE, el mismo que hizo del Golfo Pérsico un polvorín y a nosotros héroes de novela a los mandos de un helicóptero de ocho megabits armado hasta las hélices.



Aún no sé si la especie mejora o cada día somos más brutos, pero si el padre era malo, el hijo es toda una joya. Ha heredado el mostacho de su progenitor –que lucía un aspecto demasiado similar al de Saddan Hussein para creer en la simple coincidencia– y su empecinamiento por apuntar con proyectiles nucleares hacia el Pentágono. El revoltoso de Ibn ha escogido una pequeña isla sudamericana para instalar sus cohetes y se ha aliado con un traficante de drogas



para formar la cuadrilla de la muerte. Por fortuna para todos, este tétrico argumento no es lo único que ha heredado este cartucho de su hermano mayor, sino que en varias cosas le ha superado...

Más arriba, imposible

No se puede afirmar que DESERT STRIKE tenga que ser jubilado, pero la calidad este juego ya le ha relegado al segundo plano. Si para combatir en el Golfo Pérsico pusieron a nuestra disposición un helicóptero Apache, sobrevolaremos la Jungla sudamericana con un Comanche. El resultado, al margen de seguir disfrutando como los indios, es que disponemos de un arsenal impresionante. La rapidez de los movimientos del helicóptero, la mejora gráfica, la realización de los edificios y enemigos que se cruzan en nuestro camino o las melodías que envuelven al jugador, hacen de **JUNGLE STRIKE** un programa que pide a gritos su inclusión en el estrellato de los simuladores. Hay que rendirse a la evidencia: a partir de ahora no saber quién es Ibn Kilbaba no será castigado con un suspenso, pero alguien se habrá perdido un juego para tirar cohetes.

ANTONIO GREPPI

NAVES

Además del helicóptero Comanche, disponemos de otros tres vehículos para llevar a cabo nuestra misión dependiendo del terreno por el que nos tengamos que desplazar:

MOTO

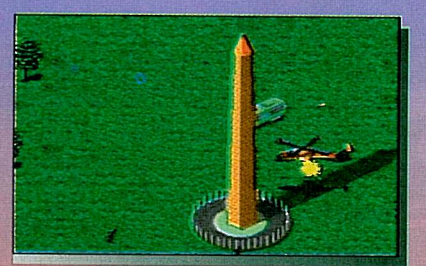
HOVERCRAFT

STEALTH FIGHTER

FASES DE JU







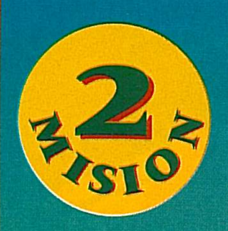


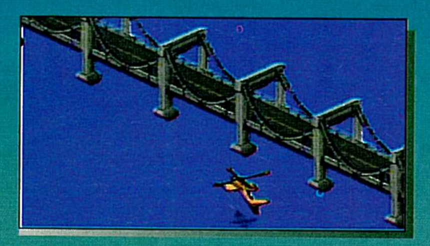
WASHINGTON

Los terroristas han invadido Washigton. Los monumentos insultan su gusto estético y se esmeran en dejar la ciudad sumida en las ruinas. Tu misión será proteger el Obelisco, la Biblioteca Pública y el monumento a Lincolm. En el camino deberás desenmascarar al espía Akbar que opera desde las sombras.





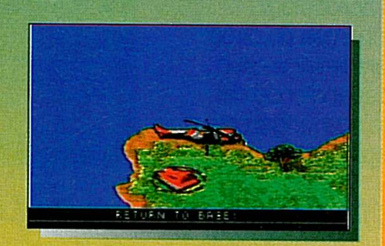




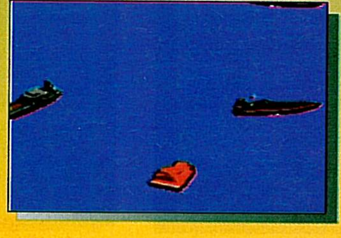
SUBMARINOS NUCLEARES

Tendrás que darte una vueltecilla por el océano y rescatar a los marines de la armada. Sin perder tiempo, destruye la central eléctrica y súbete a bordo de un hosvercraft. Recupera el Plutonio que Kilbaba ha escondido, salva al piloto de un F-15 que se ha dejado enganchar y échale un vistazo a los submarinos nucleares.

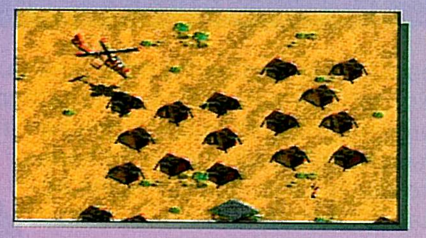












CAMPO DE ENTRENAMIENTO

No es que los peces gordos duden de tus aptitudes, pero antes de emprender misiones más peligrosas –como si las anteriores hubieran sido coser y cantar–, deberás acudir a un campo de entrenamiento. Atacarás radares móviles, un depósito de tanques o un reactor nuclear simulado aunque, a tenor de los proyectiles que se requieren para abatirlo, no está construido precisamente de cartón piedra.







NGLE STRIKE









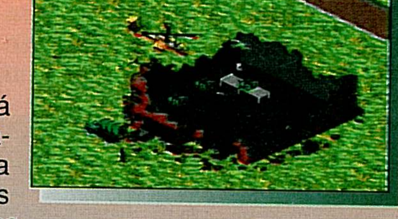
MISION NOCTURNA

Burla las torres de vigilancia, agudiza la vista y disponte a rescatar a un sin fin de amigos. Los boinas verdes ya no son lo que eran y sin tí son menos fieros que Caperucita Roja, los científicos pasan de heroicidades y un puñado de prisioneros de guerra gritan auxilio al compás que marcan tus hélices.





CIUDAD PULOSO



La ONU te estará eternamente agradecida si liberas a un grupo de sus embajadores que han quedado atrapados en San Puloso, centro neurálgico de la droga, sobre el que tendrás que dejar caer alguna que otra bomba. A falta de cascos azules, dirígete a la planta química donde elaboran la droga, pulveriza la central eléctrica, la fábrica de explosivos y descansa, porque los fuegos de artificio que vas a organizar serán la envidia de los falleros mayores.





FORTALEZA DE NIEVE



Imaginación, lo que se dice imaginación, no han derrochado en esta ocasión los programadores –hasta el mejor escribiente tiene un borrón–. Tienes que hacer lo mismo que en las fases anteriores, sólo que pintadito de blanco por aquello de la nieve.













RUTA FLUVIAL

Quien no corre, vuela o, en esta ocasión, vuela más rápido. Busca el F–117 y, a sus mandos, ataca a los puentes para que las tropas enemigas se den un chapuzón en los ríos –a ver si se les pegan sanguijuelas–. Arrasa los campos de coca, el arsenal de misiles Patriot y el depósito de gasolina.





SOBRE LAS CUMBRES







Dirígete hacia las torres de control y no tengas piedad. Inutiliza los misiles Tomahawk, la central eléctrica de turno, que en esta ocasión se encuentra escondida bajo una tupida selva, y el chalé de lujo de los viciosillos afines al señor de la droga. Si lo logras –dudo mucho que te sea posible sin la ayuda de unos cuantos paswords que no estoy dispuesto a desvelarte tan pronto–, apunta alto y persigue a los más malos: al jefazo del narcotráfico y al General Kilbaba.

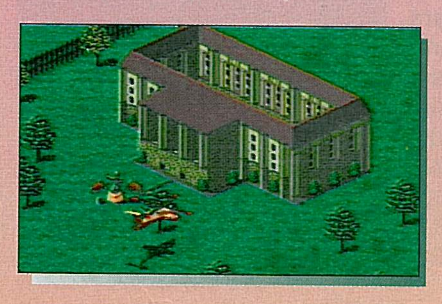




WASHINGTON II



Si pensabas que iba a ser tan fácil derrotar a los villanos, vas listo. Han huido: recuerda que nadie te ha dicho que fuesen tontos, sólo malos. Protege en la última misión al helicóptero donde viaja el presidente de Estados Unidos. Dirígete a la avenida de Pennsylvania y destruye a los innumerables tanques que la tienen cercada. Localiza a los blindados de los segundos de Kilbaba y el señor de la droga que te quieren dar gato por liebre. Cuando logres capturar a sus subalternos, éstos te informarán de dónde se encuentran el narcotraficante y el General Kilbaba. No pierdas un minuto y localízalos para evitar que sigan cometiendo fechorías. Por último, inutiliza los camiones que portan los misiles nucleares antes de que exploten y produzcan un tremendo e irreparable holocausto nuclear.

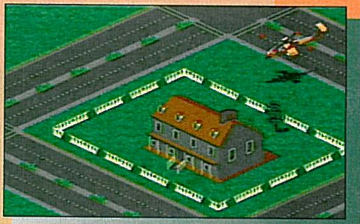




JUNGLE STRIKE

Interés:	96
Diversión:	94
Gráficos:	96
Originalidad:	83
Sonido:	89









POR GREY MATTER

¡EN EL ESPACIO NO HAY NADIE QUE TE ARREGLE EL COCHE!

Original Nintendo Seal of Quality™





De camino a una cita romántica con la mujer de sus sueños, al pobre B.O.B. se le acaba la buena racha. A años luz de distancia de su hogar, estrella el descapotable espacial de papá contra un asteroide. Pero la ira de su padre no es nada comparada con el barrio de mala muerte en el que se ha quedado tirado... Echa una mano al pobre B.O.B. en su batalla contra las pandas de matones extraterrrestres ¡para que llegue a tiempo a la cita con su novia galáctica!



Nintendo



ELECTRONIC ARTS

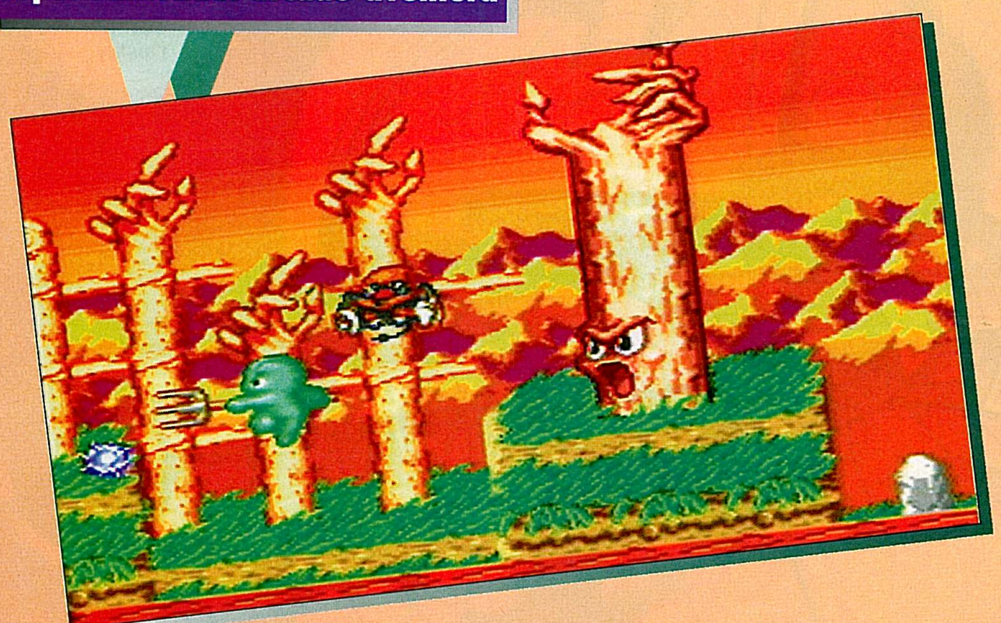
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid

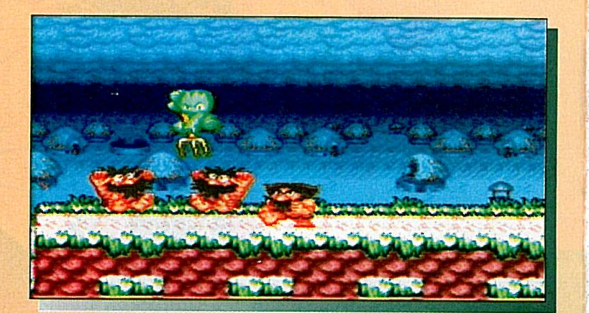


WHIRLO

¡Se han fundido los plomos en Sandros!

Super Nintendo: arcade-aventura









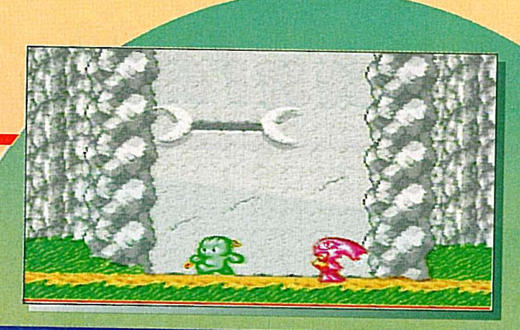


Aquí podemos ver a Whirlo, tridente en mano, en algunas de las escenas de la primera fase.

Erase una vez un reino feliz donde todo era paz y alegría gracias a un mágico resplandor... Demasido bonito para el peligroso mundo de los videojuegos donde la calma sólo triunfa cuando alguien se decide a implantarla por la fuerza. En este caso la malvada es una bruja con muy mala idea y el héroe un diablillo verde. Originalidad y espectáculo: ¿qué más se puede pedir?

Hace muchísimo tiempo, en el lejano y místico reino de Sandros, una potente luz surgió de los cielos. Un espectacular resplandor de origen desconocido y con extrañas pero milagrosas dotes curativas. Los habitantes del ilustre lugar pronto experimentaron las maravillosas bondades del rayo luminoso: los enfermos sanaron instantáneamente y una misteriosa vitalidad se apoderó de todos y cada uno de los sandrosianos. Incluso la tenebrosa noche se convirtió en una agradable penumbra, donde nada parecía oscuro o peligroso a los ojos de los admirados ciudadanos. Este fenómeno quedó plasmado en los anales del reino bajo el nombre de *La gran cura solar*.

El brillo de la luz aumentaba día a día multiplicando su gran poder. Una extraña sensación que flotaba en el



PUERTALUNAS

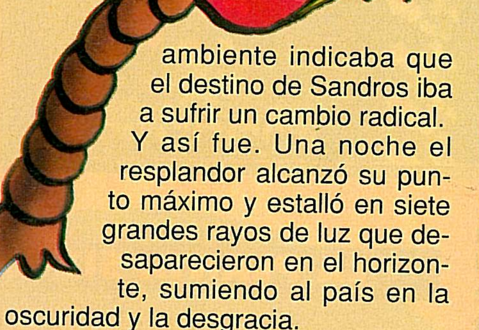
Esta puerta nos obstaculiza el paso al interior del monte Alsandra. Para abrirla utiliza el ataque del viento en la media luna de la izquierda hasta que tu amigo se suba encima y aprovecha su posición para seguir golpeándola hasta que junten las dos lunas.



PASSWORDS

Dada la complejidad de esta excelente aventura, los programadores de **Namco** han incluido en este cartucho un sistema de passwords. Si perdéis todas las vidas, apuntad en lugar seguro la contraseña de la fase. Aquí tenéis dos de fases avanzadas.





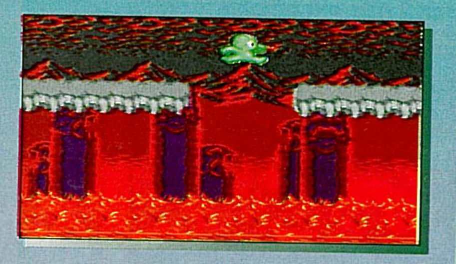
ambiente indicaba que el destino de Sandros iba a sufrir un cambio radical. Y así fue. Una noche el resplandor alcanzó su punto máximo y estalló en siete grandes rayos de luz que desaparecieron en el horizonte, sumiendo al país en la oscuridad y la desgracia.

Los males continúan

El monte Alsandra, el más alto de Sandros, entró en erupción, al tiempo que se desencadenaba un terrible terremoto. En pocas horas, y debido a las violentas vibraciones, las fértiles llanuras del reino se convirtieron en oscuros valles. Y como las desgracias nunca llegan solas, todavía faltaba lo *mejor* del día. Los temblores provocaron que la hechicera Malix pudiera liberarse de su pétrea tumba, una profunda sima en el monte Alsandra. Después de desperezar sus entumecidos miembros, Malix comenzó a lanzar terribles hechizos sobre los asustados habitantes.
Los efectos no se hicieron esperar y pronto Sandros fue invadido por una espantosa epidemia, una letal enfermedad que debilitaba a todo aquél que fuera asaltado por el virus.

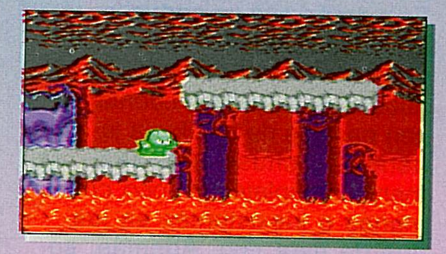
LOS SALTOS

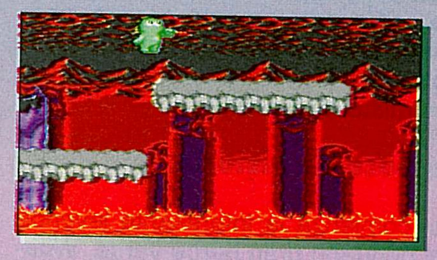
Nuestro simpático compañero tiene la facultad del salto muy desarrollada y cuenta con tres formas diferentes de brincar. Gracias a la versatilidad de botones de nuestro mando ***Super Nintendo*** podremos realizarlos con dos de ellos.



Salto corto
Botón A: si lo pulsas rápidamente, Whirlo realizará un salto de poca altura pero gran longitud.

Salto largo
Botón B: salto normal. Se alcanza una altura media, pero no se avanza mucho en horizontal.

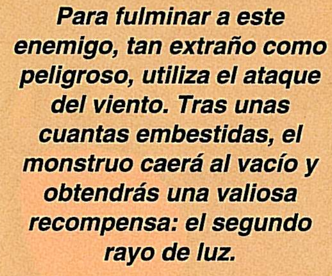




Supersalto
Botón A pulsado: si dejamos pulsado el botón “A”, nuestro personaje cogerá fuerzas y saltará muy alto. Si lo haces mientras Whirlo camina, saltará todavía más arriba.

Todos los habitantes de Sandros se resignaron a su suerte y ninguno parecía dispuesto a poner fin a esta triste historia provocada por la malvada hechicera. Todos menos uno, el valeroso Whirlo.
Nuestro verde amigo y su compañera no habían sido atacados todavía por el virus de Malix, pero su pequeño hijo Twirlo había tenido menos suerte y se debatía entre la vida y la muerte en su cuna de helechos.
Una mañana de invierno, el verde personaje partió hacia el monte Al-





Para fulminar a este enemigo, tan extraño como peligroso, utiliza el ataque del viento. Tras unas cuantas embestidas, el monstruo caerá al vacío y obtendrás una valiosa recompensa: el segundo rayo de luz.





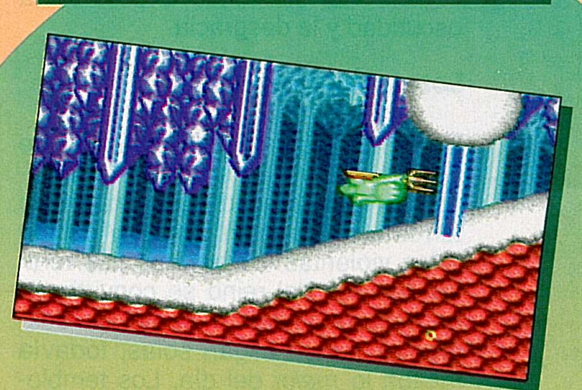
sandra para poner fin a la situación. No sabía exactamente porqué, pero una premonición le indicaba que el epicentro del problema estaba en ese misterioso paraje.

Un poco de historia

Así comienza la interesante leyenda del pequeño gran héroe verde, Whirlo, un nuevo personaje nacido de las imaginativas e inagotables arcas de **Namco,** una de las compañías más geniales, innovadoras y sorprendentes del panorama mundial del videojuego.

WHIRLO apareció hace más de un año en el mercado japonés bajo el diferente pero preciso nombre de XANDRA´S BIG ADVENTURE. La crítica japonesa, habitualmente muy dura, lo trató bastante bien, hasta el punto de que se publicaron inmediatamente guías de juego en las revistas más importantes, e incluso compartió portada con las súper populares tortugas ninja de **Konami.**
Es extraño que un cartucho de estas caraterísticas haya pasado las fronteras de nuestro país, ya que cuenta con pasajes de mitología japonesa y situaciones realmente complejas y poco comunes o inexistentes en juegos de este tipo. Además, su aspecto gráfico se aparta de todo lo experimentado hasta ahora en ***Super Nintendo,*** con una calidad gráfica sencilla pero que podría tomarse como ejemplo de eficacia y belleza.

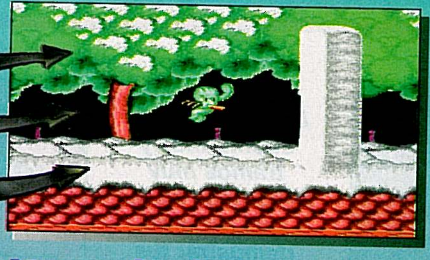
LA PLANTA SIZUS

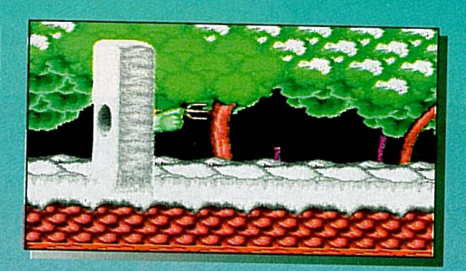


En el profundo valle de Sizus encontrarás una gigantesca planta carnívora. No te asustes por su terrible aspecto, porque la cosa tiene solución. Camina hacia la derecha, rompe la barrera cristalina con tu ataque del viento y escapa raudo por la izquierda saltando los cristales con suma precaución.
Cuando llegues a la pequeña plataforma de hielo, introdúcete en ella y ya verás lo que ocurre, bonito, ¿verdad?

LOS ATAQUES







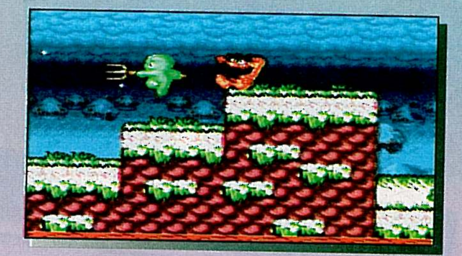
Ataque de viento

Es el ataque más furibundo y preciosista de que dispone nuestro pequeño héroe. Mientras Whirlo camina, pulsa el botón "X" y déjale presionado; una vez que el verde personaje alcance la altura que quieras, suelta "X" y observa lo que ocurre. Resulta ideal para atravesar barreras o realizar las acciones más arriesgadas. Ningún enemigo se resiste a esta embestida si se usa adecuadamente.



Pinchar

Se trata de la forma más usual que tiene Whirlo para atacar a los adversarios con su mortífero tridente. Se realiza utilizando el botón "Y".



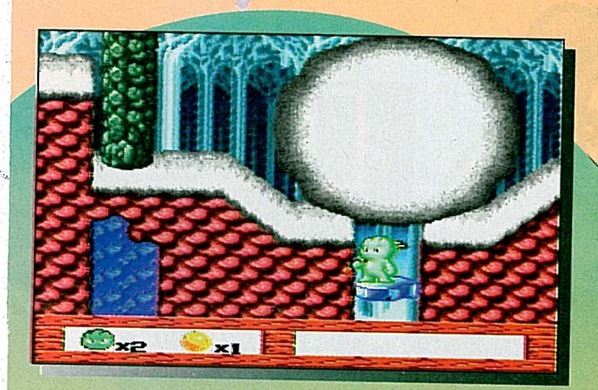
Girapinchos

Salta y pulsa el botón "Y". El simpático Whirlo comenzará a girar en el aire mientras agita poderosamente su diabólica y letal arma al viento.



Banderilla sahariana

Una bonita forma de ensartar vivo al odiado enemigo. Salta usando "A" o "B" y, mientras pulsas el botón "Y", presiona abajo para atacar .



Afortunadamente todo esto no ha impedido que podamos disfrutar en nuestro país de esta pequeña joya de la programación bautizada como **WHIRLO.**

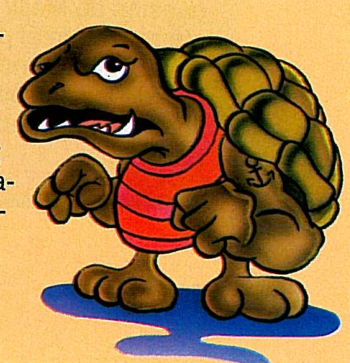
Comienza la aventura...

El cartucho es un original arcade de plataformas sabiamente mezclado con esos mágicos toques de aventura que tanto nos gustan a todos. La misión del pequeño gran héroe consiste en recoger los siete fragmentos de luz que antaño brillaron en la bóveda celeste de Sandros, ahora repartidos por las siete fases que forman el Reino. Nuestro personaje no se enfrentará desarmado a este gran reto y cuenta con un efectivo tridente y unas excelentes aptitudes para el salto que le sacarán de apuros.

El juego comienza en el desolado pueblo de Whirlo que está sumido en la miseria. Tras enfrentarnos con varios trogloditas y atravesar paisajes de ensueño, un sabio viejecillo que habita en los árboles nos dará uno de los siete preciados objetos y nos pondrá al corriente de la situación. Hay que prestar atención a sus palabras porque son muy importantes para el desarrollo de la aventura. Más tarde, nos enfrentaremos a mil y una situaciones de variada índole: duelos con pintorescos personajes, objetos necesarios para completar la aventura, puertas mágicas, alucinantes persecuciones, fases súper difíciles, enigmas de todo tipo y docenas de enemigos, a veces de simpático aspecto, pero siempre letales.

Hablemos de técnica

Las características ténicas de **WHIRLO** no son precisamente escalofriantes; pero, en esta ocasión, no hacía fal-



En pantalla



La tercera fase incluye escenas submarinas y tramos muy peligrosos en los que deberás demostrar tus dotes de equilibrista saltando plataformas.



ta. Posee dos sencillos planos de scroll, un bonito y sencillo colorido y una de las bandas sonoras más alucinantes y con mejor ambientación realizadas en los últimos tiempos. En cuanto a su jugabilidad, no se le puede poner una sola pega; **WHIRLO** es uno de los arcades más originales, complejos y divertidos de todo el catálogo ***Super Nintendo.***

El prodigio de la compañía **Namco** posee un mapeado realmente gigantesco: siete fases divididas en infinidad de subniveles, uno de los escenario más impresionantes que jamás se hayan diseñado para una consola.

Esta espectacularidad ha sido lograda gracias a la sencillez gráfica de sus escenarios y fondos. Si al gran tamaño del juego le sumáis una estudiada dificultad, os podemos asegurar que tendréis juego y aventura para rato.

Sin duda alguna, **WHIRLO** es un auténtico lujazo. No os dejéis engañar por los sencillos gráficos ni asustar por su dificultad. Este cartucho tiene verdadera magia, capaz de convertirlo en vuestra aventura favorita para el verano que comienza.

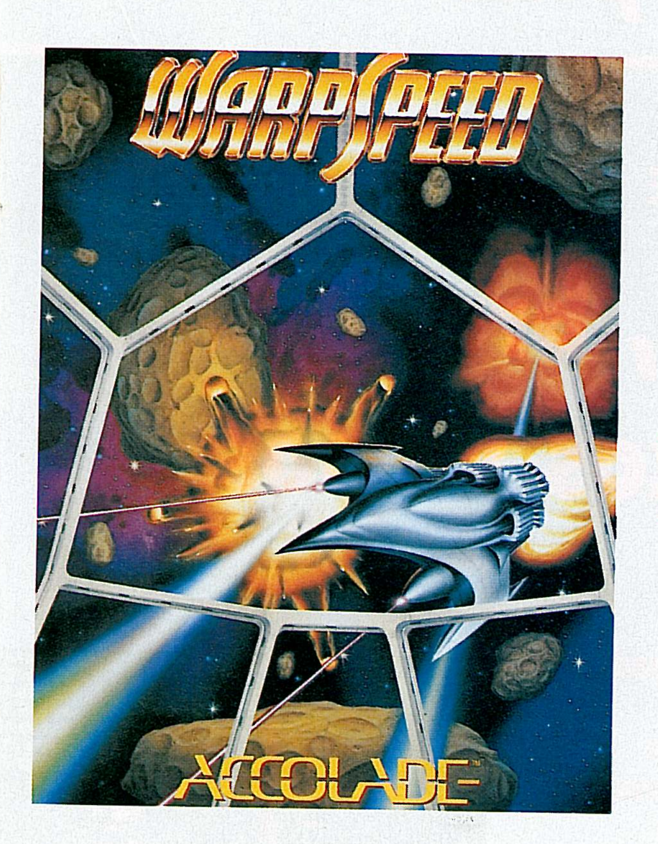
THE ELF

EL PRECIO DE LA DERROTA



Si fracasamos en la misión, lo cual no es nada difícil, seremos partícipes de una tenebrosa escena: las huestes de Malix aterrorizando al pobre Whirlo. Segundos después de su captura, nuestro personaje se convertirá en uno de los soldados de la maléfica hechicera. No lloréis amigos, apuntad el password y... ¡a por otra partidita!.

JUEGOS CON PERSONALIDAD



Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.

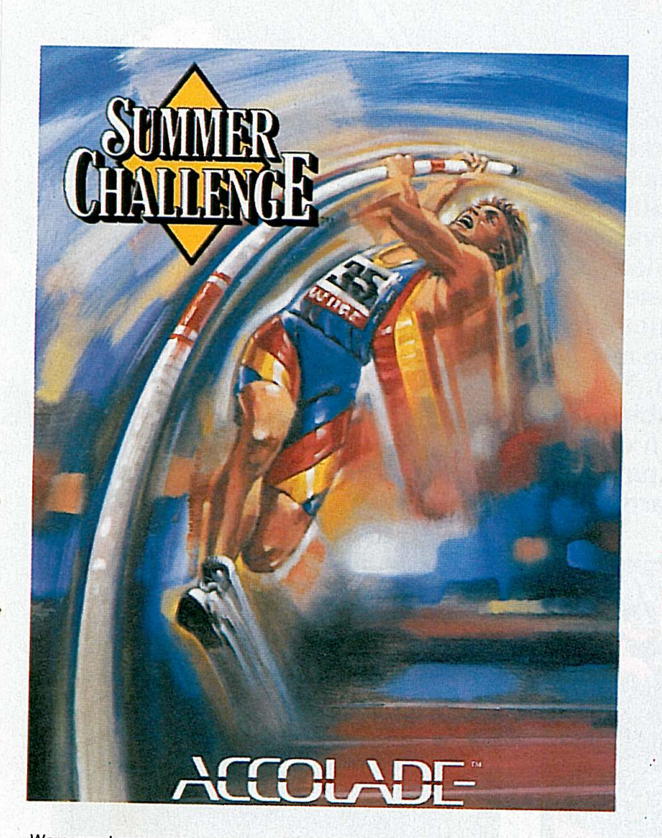
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.

Disponible en MEGA DRIVE



Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



Mega Drive: arcade-lucha

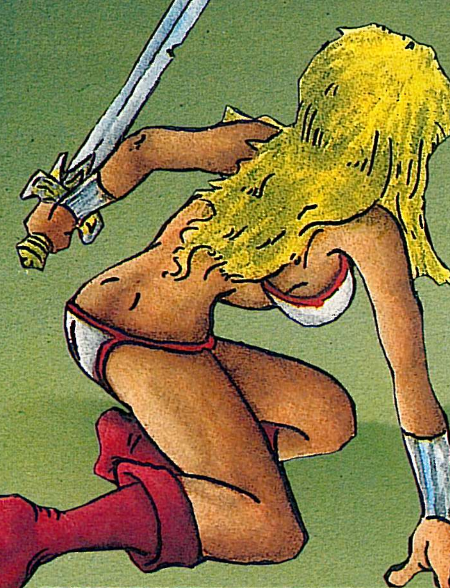
GOLDEN AXE III

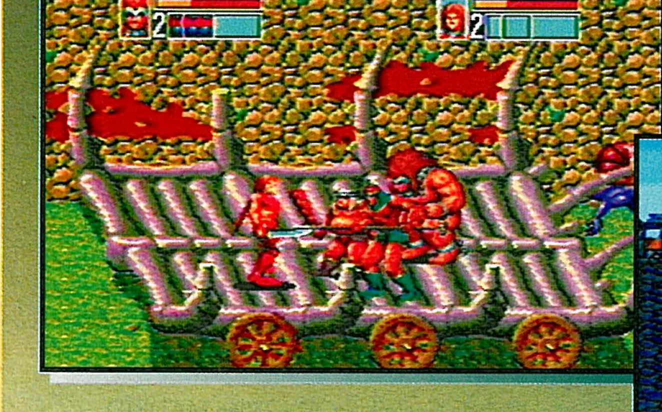
Espadas, brujería y hechizos varios

GOLDEN AXE III constituye el punto álgido de una arriesgada trama desvelada en las dos anteriores versiones de este juego, que alcanzaron un enorme éxito comercial. En esta ocasión, el argumento persigue un claro objetivo: recuperar la fantástica hacha dorada que se encuentra fuertemente custodiada en el Castillo Imperial.
La misión no resulta nada sencilla, puesto que las dificultades comienzan a surgir de un modo incesante a partir de la primera pantalla. El cartucho te permite disponer de dos importantes personajes de refuerzo creados especialmente para esta última entrega.

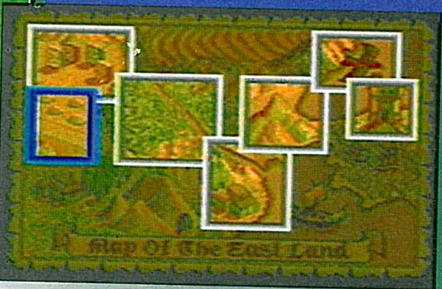


La aventura consta de siete fases que obligarán a los cuatro protagonistas (dos jóvenes guerreros, una ágil pantera y un forzudo con larga melena) a atravesar ciudades, desiertos e incluso mantener cruentas peleas sobre las alas de un águila en pleno vuelo. ¿Hay alguien que ofrezca más? Por su parte, el anciano del hacha, que poseía un papel primordial en las versiones iniciales, se limita en esta tercera parte a desarrollar únicamente labores informativas. Ha sido desplazado en importancia por los dos nuevos personajes, que disponen de características propias y una enorme gama de recursos para la lucha. Es necesario reseñar también la novedosa aparición de caminos alternativos para llegar a la codiciada arma













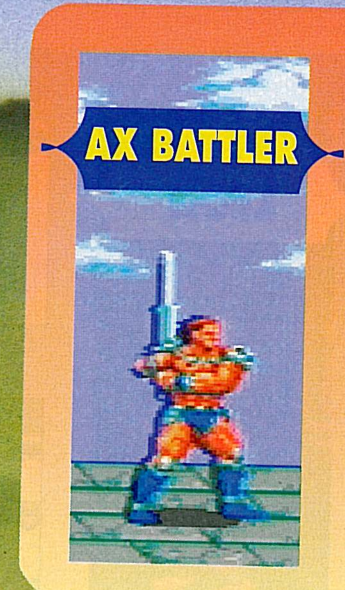
dorada, con lo que el juego gana en variedad.

Enemigos curiosos

Como en los dos anteriores números, es posible colaborar con otro jugador para restar dificultad a la aventura; eso sí, teniendo cuidado en no golpear al compañero, ya que los ataques afectarán a su barra de energía. Cuando los héroes descansen, unos pequeños ladronzuelos tratarán de apropiarse de la comida y pócimas obtenidas por los héroes en el transcurso del juego, destrozando los cofres o barriles que esconden los preciados elementos.

Si son sorprendidos en su flagrante delito, existe la posibilidad de recuperar lo robado, incluso arrebatándoles los objetos hurtados en anteriores fechorías. Los enemigos constituyen en este juego una fauna variopinta que engloba desde los clásicos esqueletos hasta poderosos guerreros, dotados de las más peligrosas armas. Como defensa podréis emplear caracoles y dinosaurios

Golden Axe III ofrece la posibilidad de escoger nuevas opciones de lucha o elegir diferentes caminos para llegar a la fortaleza donde se encuentra la espada dorada.



ESPADAZO



CORRER Y GOLPEAR

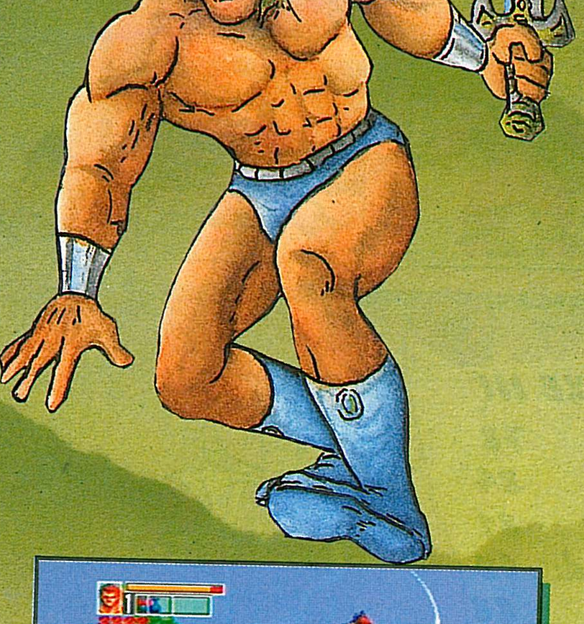


ESPADAZO EN SALTO



CON DOS BOTONES







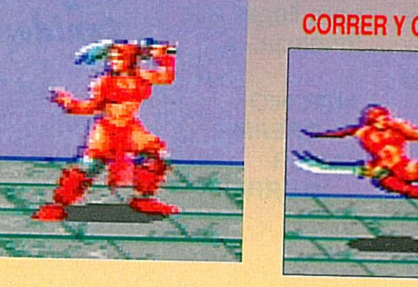


ESPADAZO

ESPADAZO EN SALTO



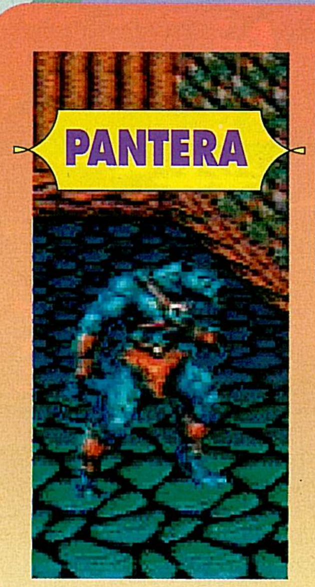
CORRER Y GOLPEAR



CON DOS BOTONES



PANTERA



PUÑETAZO





GOLPE EN SALTO



CORRER Y GOLPEAR

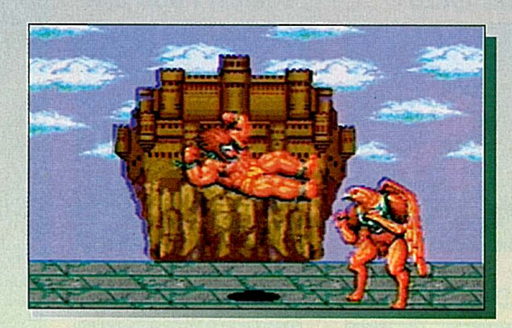


CON DOS BOTONES











LEON

PUÑETAZO

GOLPE EN SALTO



CON DOS BOTONES



CORRER Y GOLPEAR



corredores, que pueden ser arrebatados a los rivales tras sumar una cierta cantidad de impactos.
El cartucho aventaja a sus dos anteriores versiones en la calidad de los gráficos, ya que **GOLDEN AXE III** incluye nuevos movimientos y fases en el desarrollo del juego.
El sonido es sin lugar a dudas el aspecto más logrado de esta nueva versión porque permite cambiar de melodía en cada uno de los niveles.
En definitiva, esta entrega de la saga del hacha dorada asegura a sus incondicionales una acción sin tregua, acompañada de nuevos alicientes como la posibilidad de escoger opciones de lucha o bien elegir diferentes caminos para llegar a la fortaleza.

ANTONIO GREPPI
JAVIER ITURRIOZ





RODLAND

Plataformas

Algo muy extraño ha sucedido en este poblado de hadas. ¿Qué es lo que ha ocurrido para que los habitantes de la población hayan pasado de ser compañeros inseparables a ser enemigos irreconciliables? Han capturado a la madre de Tam y Rit y la han encerrado en lo alto de la Torre de Maboots. Sólo queda un remedio: que las dos hadas se pongan los zapatos de arco iris y, con la ayuda de las varas de Sheesanomo, ¡aticen en la cabeza a todo bicho viviente!

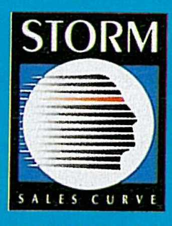




SUPER SWIV

Arcade

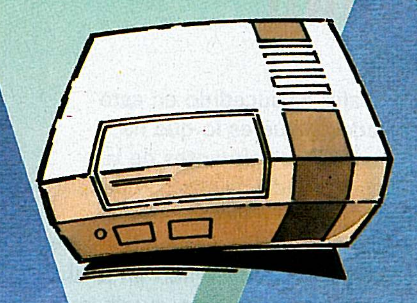
Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de arcade. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo mortíferos misiles teledirigidos.



LICENSED BY
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

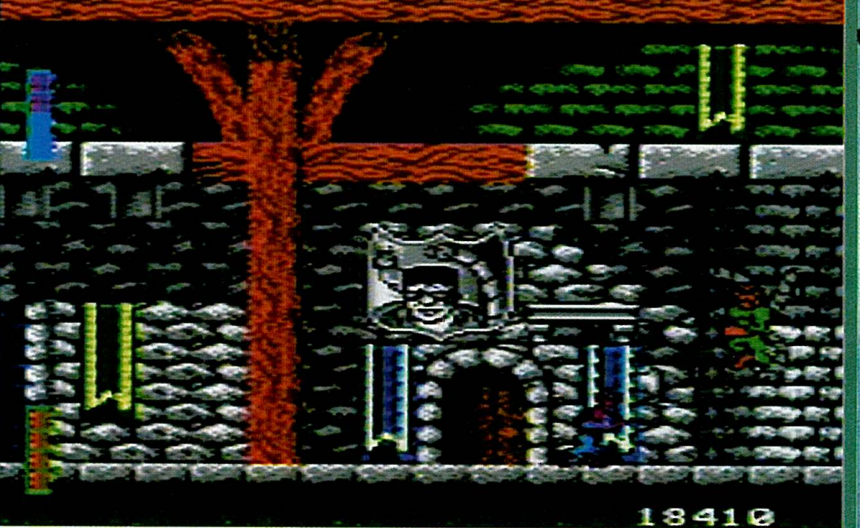


NES: arcade-plataformas

SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX

Cacería arácnida

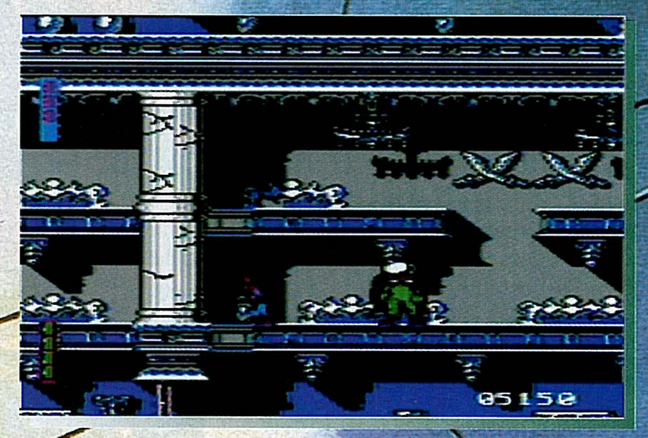
Spiderman ha cosechado durante su larga trayectoria como héroe una innumerable lista de enemistades. Su lucha sin cuartel contra el mundo del crimen no ha pasado inadvertida para los más terribles villanos, que conciben la presencia del arácnido como un obstáculo insalvable para la puesta en marcha de sus malévolos planes.



El Doctor Octopus será el último y el más peligroso enemigo con el que trendrás que enfrentarte. Para acabar con él debes librarte de sus tentáculos y de las granadas.

Vulture, el buitre, tiene la capacidad de volar gracias a un dispositivo antigravedad colocado en su espalda.

El Doctor Octopus, principal adversario de Spiderman, ha comprendido que la lucha en solitario no conduce a ninguna parte, ya que los poderes del Hombre Araña son demasiado importantes para destruirlos a título individual. Tras una amarga derrota, una más que añadir a su casillero, el malvado Octopus decide reunir a varios de sus amigos, que compartían la misma opinión acerca de Spiderman, para intentar poner fin al Imperio de la Justicia, representado por el arácnido radioactivo. El terrible plan ya se ha fraguado en torno a un lema simple, pero brillante: la unión hace la fuerza. De nuevo, terribles peligros se ciernen sobre la figura del héroe, que deberá emplearse a fondo para evitar las maléficas estrategias de tan peligrosos rivales.

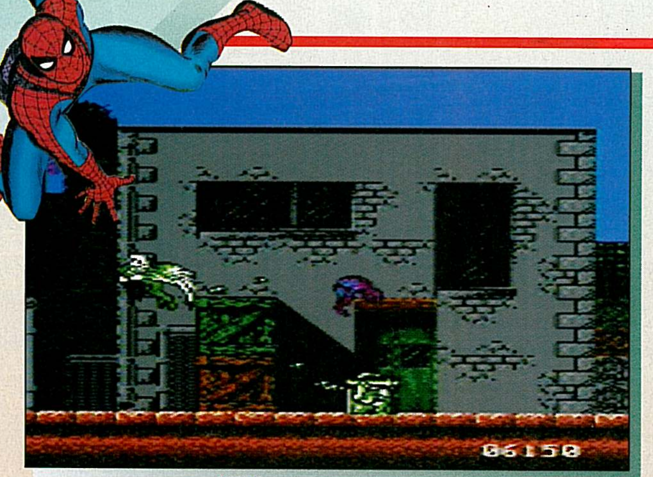


Mysterio es el maestro de los efectos especiales. Antes de enfrentarte a él, tendrás que hacerlo con unos hologramas creados por él a su imagen y semejanza.



Las gafas infrarrojas permiten ver en la oscuridad. Sin ellas no podrías pasar de la tercera fase del juego.

El Doctor Octopus, una vez urdida la trama, reunió en una sala a sus siniestros invitados. "Bienvenidos amigos –dijo Octopus–. Os he citado aquí con el único fin de hablar sobre nuestro mayor enemigo. Mi computadora me ha proporcionado datos acerca de vosotros y de vuestros conflictos con Spiderman, de los que casi siempre habéis sido derrotados".
El anfitrión, ante las miradas atentas de sus compañeros, continuó



Spiderman tiene tal agilidad y velocidad que le permiten dar enormes saltos para deshacerse de sus más peligrosos enemigos.

con su incisivo discurso: "Electro, Sandman, Mysterio, Vulture y Duende Verde. Todos sois completamente distintos en cuanto a métodos para hacer el mal. Sin embargo, algo os une: vuestra aversión hacia Spiderman. Yo comparto ese odio y por eso he decidido que ya es hora de escarmentarle. Por separado logramos ponerle en numerosos apuros. Pero, por un momento, imaginad nuestras posibilidades de victoria en caso de una acción conjunta", añadió del doctor.

Las miradas de revancha se dibujaron en las bocas de los asistentes al curioso acto. Octopus había conseguido poner el dedo en la llaga.

El dinero, en este caso, era un elemento superfluo, cuya importancia se desvanecía por el principal fin de la trama: la destrucción definitiva del enemigo, de Spiderman.

Sólo una pregunta flotaba en el cargado ambiente: "¿habrá algún límite a la hora de luchar contra Spiderman?" La respuesta del Doctor Octopus fue contundente: "Cuanta más



Este mapa, correspondiente a la fase 1-2, simula el interior de una central eléctrica. El objetivo es dirigir a Spiderman hacia la puerta del fondo de la sala. Para atravesar la puerta tienes que arrebatar la llave a uno de los esbirros de Electro.

PERSONAJES DE COMIC



ELECTRO

Antes se llamaba Maxwell Dillon y trabajaba como electricista. Un día estaba arreglando un generador, encendido erróneamente, cuando un destornillador entró en contacto con la bovina de cobre. Una corriente de millones de kilowatios recorrió su cuerpo, transformándole en un monstruo eléctrico. Tiene la capacidad de volar gracias a unos campos magnéticos que genera. También es capaz de descargar rayos eléctricos, que pueden acabar con su contrincante de un único impacto.

SANDMAN

Después de cometer un asesinato, William Baker se esconde en una playa, justo en el momento en que se produce un bombardeo radioactivo. Esta radiación le otorga el poder de transformarse en arena.
A la hora de atacar a algún enemigo, puede transformar sus extremidades en piedra granítica, y asestar contundentes golpes que dejan K. O. al más pintado de los héroes.



MYSTERIO

Es un especialista de cine capaz de generar hologramas a su imagen y semejanza. Además su entrenamiento para ser especialista cinematográfico, le ha convertido en un experto luchador, que domina todas las artes.

VULTURE



Posee un generador electromagnético antigravedad en su espalda, que le da la capacidad de volar, y unas alas reforzadas de una resistente aleación, con las que El Buitre puede decapitar a sus adversarios.

DUENDE VERDE

Jason Macendale era un modesto hombre de negocios cuya ilusión era conseguir poderes. Su ambición alcanzó tales cotas que llegó a hacer un trato con un demonio. Este, a cambio, le desfiguró la cara, transformándole en la grotesca caricatura de un duende de color verde. Gracias a un hechizo creado por el Doctor Extraño, Jason Macendale cree que aún posee su rostro humano. Se desplaza sobre un cohete, armado con un láser y, en ocasiones, te lanzará granadas con una endiablada puntería.

DOCTOR OCTOPUS



Un accidente atómico provocó que unos tentáculos utilizados por el científico para la manipulación de material radioactivo, se adosaran definitivamente a su cuerpo. Éstos pueden ser controlados a voluntad por el doctor. Para atacarte usará bombas, campos de fuerza, y unos increíbles golpes que te asestará con sus tentáculos.

Ilustraciones cedidas por Marvel Entertainment Group Inc. New York

sangre salte de su cuerpo, mejor". La historia del apocalipsis del Hombre Araña comenzaba a tomar cuerpo. Los gráficos del cartucho, aunque un tanto pequeños, son perfectos para este tipo de juego. Su música es una de las más conseguidas para la Nintendo de ocho bits.
El desarrollo que tiene el programa, a pesar de ser simple, es de los más intrigantes y agradables que se han hecho en los últimos tiempos. Recomendable para los amantes de los tebeos Marvel.

CARLOS F. MATEOS



SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX

Interés:	86
Diversión:	86
Gráficos:	83
Originalidad:	79
Sonido:	84



CONSOLAS

Nintendo: arcade-aventura

WIZARDS & WARRIORS III

Triple personalidad

La tercera entrega de la saga Wizards & Warriors aterriza con fuerza en las consolas españolas. El joven Kuros parecía haber conseguido el triunfo definitivo sobre Malkil, tras liberar a la princesa de Elrond y alcanzar la Espada de Hierro. Nada más lejos de la realidad. Un certero y terrible golpe de magia despojará al guerrero de su armadura, de su memoria y de su honor, empujándole hacia la lejana ciudad de Piedrup, donde habita la abominable alma del mago.

Kuros, despojado de sus poderes, deberá recurrir a los más extraños disfraces para cumplir su objetivo de salvar a la urbe, dominada por unos terribles poderes mágicos. La meta radica en llegar al Palacio Real, enclavado en la ladera más elevada de la ciudad, a través de un camino oculto y un complejo mundo subterráneo.
La condición indispensable para iniciar este ajetreado trayecto es hallar cuatro piedras preciosas.
En el inicio del juego, sólo algunas puertas permanecerán abiertas para que el protagonista pueda obtener dinero y acudir a los distintos comercios en busca de provisiones, que le aportarán las únicas posibilidades de seguir la marcha. Sin embargo, ciertas guaridas es-



conden desagradables sorpresas en forma de bandas de ladrones o peligrosos magos. La habilidad es el elemento ineludible para superar estos obstáculos y poder conseguir ser admitidos en este complejo sustrato social.
La pertenencia a este selecto grupo abrirá al joven Kuros grandes posibilidades, ya que podrá disponer de ciertas cualidades y objetos de utilización exclusiva para sus miembros.

Cambios de identidad

De este modo, el joven guerrero podrá emplear atuendos que le permitirán cambiar su aspecto exterior. Esta transformación constituye un seguro de vida para viajar por determinados lugares de la ciudad, donde ciertos personajes han adquirido la denominacion de *persona snon gratas.*
Piedrup está habitada por pacíficos ciudadanos, pero tras las puertas y dentro de los pasajes, seres encantados

TRES DISFRAZES PARA KUROS

Para que Kuros adquiera una determinada personalidad requiere el cumplimiento de tres requisitos imprescindibles.

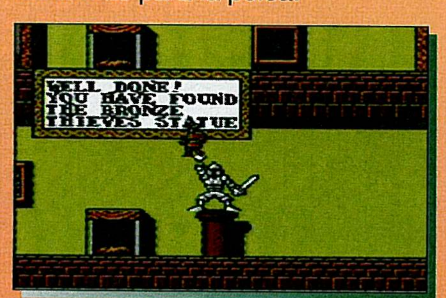
- Encontrar la estatua representativa de cada grupo.
- Localizar la guarida correspondiente.
- Superar las pruebas de admisión.

De esta manera se pueden obtener tres personalidades diferentes, que corresponden a los tres niveles identificados por bronce, plata y oro. Las posibilidades son:

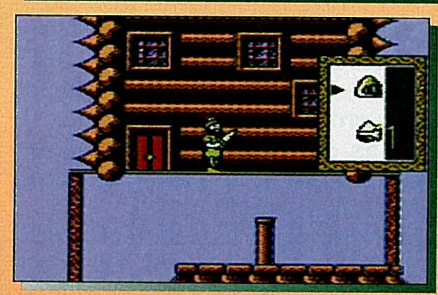
CABALLEROS



Es la personalidad inicial de Kuros. Posteriormente puede formar parte de otros tres grupos que mejoran considerablemente las armas para la pelea.



LADRONES



Permiten obtener objetos con los que abrir desde ventanas hasta cualquier tipo de puertas sin tener que adquirir de forma previa una llave.



MAGOS



Se caracterizan por la adquisición de poderes para lanzar bolas de fuego, utilizar campos de fuerza o, incluso, iniciar una levitación.



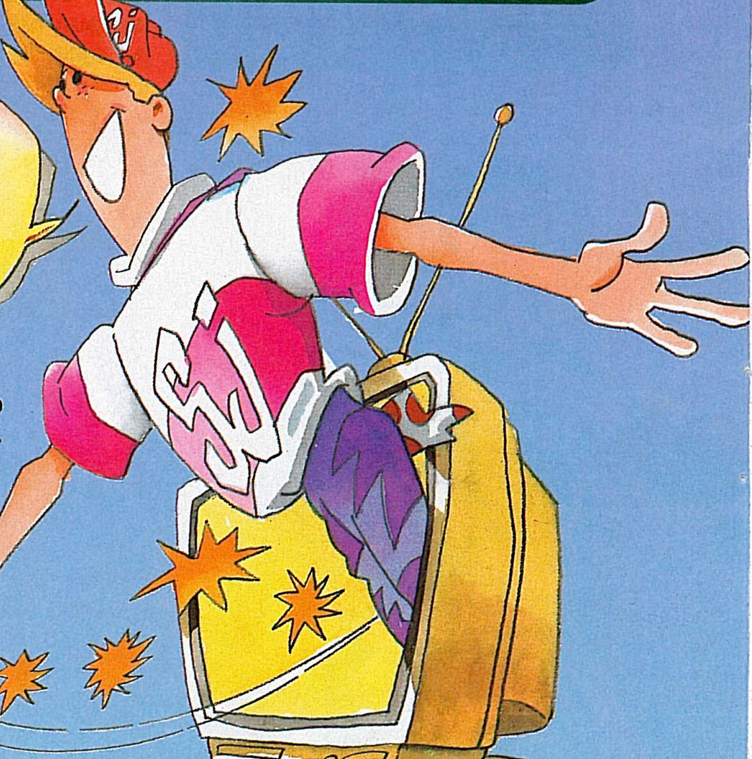
vigilan el acceso a las zonas importantes de la ciudad dominada por Malkil.

Entre los personajes del juego destacan los habitantes de Piedrup, que son hospitalarios por naturaleza, pero si ven emplear un arma cerca se vuelven agresivos. Dentro de ellos, el tendero de la localidad siempre estará dispuesto a venderte energía, llaves o información por un módico precio.

Los enemigos de Kuros están situados en las entradas importantes y, en ocasiones, sólo pueden superarse con una personalidad determinada. No nos molestarán si llevamos el atuendo oportuno.

Los gráficos de **WIZARS & WARRIORS III** cumplen, sin excesivas alegrías, el fin perseguido por los programadores. Para triunfar, hay que utilizar las tres personalidades en el momento oportuno.

J. ITURRIOZ



Cómo convertirse en un Beach Dog y no morir en el intento.



Así no vas a ninguna parte.



Con uno de los **100.000 Frisbees Extraperrestres** ya puedes-empezar a dar la nota.



Si estás CAN-sado, túmbate en una de las **3.000 Colchonetas California Dreamin'**. Podrás hacer bastante el dog.



Conectando tus grandes orejas a uno de los **1.000 Walkman Sony**, serás el rey de la beach.



Motorizado en **una Moto Acuática Kawasaki**, fardarás más que el día que más fardaste de tu vida, que ni te acuerdas de cuándo fue eso.

Con las cintas Sony, rascas y ganas al momento.



Además de que escucharás mucho mejor todo lo que grabes, ¿cómo te sonaría si ahora todos los packs de 2 y 3 cintas de los modelos UX y HF, llevasen una tarjeta para rascar y ganar todos estos premios? ¡Pues la llevan! Para que tengas más de cien mil oportunidades de convertirte en un Beach Dog de aquí te esPERRO.



Cintas **SONY** Audio

Lo más enrollado de Sony.

ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico. Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador. Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos..

Domicilio..

Población....................................Provincia......................C.P........

Fecha nacimiento..........................Profesión..

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
- ☐ Giro postal nº ....de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular, si es distinto..

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



Mega Drive: arcade-lucha

DOUBLE DRAGON III

En busca de la piedra mágica

Billy y Jimmy, los incansables Double Dragon, se ven envueltos en su más peligrosa aventura: encontrar las tres piedras Rosetta. Estas ancestrales losas datan del antiguo Egipto y fueron descubiertas en el período faraónico de Cleopatra. La tradición señala que están dotadas de un inmenso poder mágico y, según el talante del propietario, poseen la capacidad de curar cualquier enfermedad o destruir completamente el mundo.

Una anciana llamó un día a la puerta del lugar donde Billy y Jimmy entrenaban habitualmente, proponiéndoles un misterioso canje: las piedras Rosetta a cambio del fabuloso tesoro de Cleopatra.

Su precaria situación económica y la necesidad imperiosa de acción llevaron a los dos jóvenes a aceptar sin mucha dilación tan curiosa propuesta.

Billy avisó a tres parejas más de gemelos, que pasaron a formar parte inmediatamente del clan Double Dragon, para evitar todo tipo de contingencias. Esta compleja aventura se desarrolla a lo largo de cinco fases que transcurren en países diferentes.



La tercera entrega de las aventuras de Billy y Jimmy no lograr superar las dos primeras versiones. No es tan bueno pero se deja jugar.



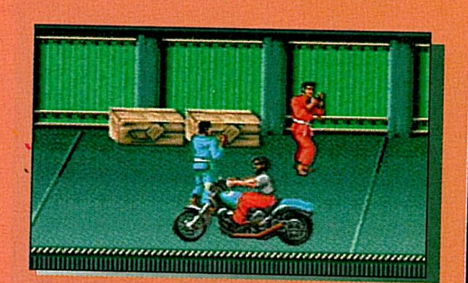
La misión se inicia en Estados Unidos, donde una banda de malhechores colocarán las primeras trabas a nuestros héroes en su lucha por obtener el preciado trofeo. Allí se encuentran las primeras pistas para comenzar con buen pie la búsqueda. Pero este tramo no constituye nada más que el prolegómeno a una compleja aventura. Posteriormente, Hiruko llevará a los jóvenes héroes hacia China para proseguir en el empeño. Japón e Italia constituyen las dos próximas etapas y en estos bellos países las dificultades aumentarán de un modo progresivo hasta alcanzar la meta final en Egipto. En el país de las pirámides, Billy y Jimmy hallarán los mayores problemas. Los guerreros Double Dragon, guiados por la anciana, hallarán una tumba secreta situada debajo de un oasis, donde se encierra el misterioso se-

PRIMERA MISION



Estados Unidos es el país donde se desarrolla la primera fase. La banda enemiga tenderá una terrible emboscada a los Double Dragon. Si consigues vencer al jefe de estos perversos asesinos accederás a una valiosa información acerca del paradero de las piedras.





SEGUNDA MISION





China es el segundo escenario. Unos peligrosos enemigos, expertos en artes marciales, poseen la primera piedra. Deberás utilizar movimientos muy prudentes para conseguir salvar con éxito este difícil escollo.

TERCERA MISION



La tercera misión consiste en derrotar a un equipo de samurais japoneses que, una vez informados de los propósitos de los Double Dragon, se empleará a fondo para impedir la adecuada realización del objetivo.





CUARTA MISION





Jimmy y a Billy se trasladan a Roma. Un grupo de gladiadores intentará que los jóvenes no accedan al lugar donde se halla otra de las piezas. Una lluvia de flechas envenenadas colocará a los Double Dragon al borde de la derrota.

QUINTA MISION



La misión definitiva tiene lugar en Egipto. Las dificultades alcanzan su máximo exponente, pero la lucha merece la pena, ya que en la cuna de los faraones se encuentra la última piedra Rosseta que, además, conserva el espíritu protector de Cleopatra.





EL EQUIPO



SEIME Y TAIME: Orondos luchadores cuya táctica preferida es saltar sobre sus enemigos.

MASAO Y NUNIO: Experimentados karatekas. Sus golpes tienen la velocidad del rayo. Les encanta hacer llaves demoledoras a sus contrincantes.



RONEY Y SUNNY: Dos enormes montañas de músculos a las que les apasiona escuchar cómo crepitan los huesos ajenos.

creto de las piedras Rosetta. Sin embargo, el éxito de la prueba depende exclusivamente de vuestra habilidad para superar la resistencia de los guardianes sobrenaturales. La dificultad es máxima, pero el preciado tesoro está demasiado cerca para detenerse ante el último obstáculo. Los dos primeros números de este juego nos dejaron un excelente sabor de boca y nos hicieron pasar ratos muy divertidos. En esta ocasión, también esperábamos un nuevo salto cualitativo pero, desgraciadamente, con el **DOUBLE DRAGON III** se cumple aquel dicho de "nunca terceras partes fueron buenas". Deseamos que este cartucho haya constituido sólo un breve desliz en la magnífica trayectoria consolera de la compañía **AKKLAIM**.

CARLOS F. MATEOS

DOUBLE DRAGON 3

Interés:	77
Diversión:	80
Gráficos:	83
Originalidad:	76
Sonido:	84

¡CORRE A TU VIDEOCLUB!



DIVIERTETE CON KEVIN

PERDIDO EN NUEVA YORK

Participa en el sorteo de 25 video-cassettes de SOLO EN CASA 2 Perdido En Nueva York

RELLENA ESTE CUPON Y ENVIALO A SUPERJUEGOS C/ O´DONNELL 13 28009 MADRID

¿COMO SE LLAMAN LOS "CACOS MOJADOS"?

Nombre

Apellidos

Dirección Ciudad

C.P. Provincia

Teléfono Firma

EL SORTEO SE CELEBRARA EL 10 DE AGOSTO DE 1993. LA LISTA DE GANADORES SE PUBLICARA EN EL NUMERO DE SEPTIEMBRE



Game Gear: arcade-reflexión

KRUSTY'S FUN HOUSE

Con la plaga en los talones

Hommer y Bart Simpson han acudido en ayuda de Krusty, el payaso amigo de los niños y rey de las pantallas televisivas, ya que su parque de atracciones se ha visto invadido por una plaga de roedores. La situación es delicada porque el negocio se ha hundido, dejando a los jóvenes de la ciudad sin una de sus mayores diversiones.



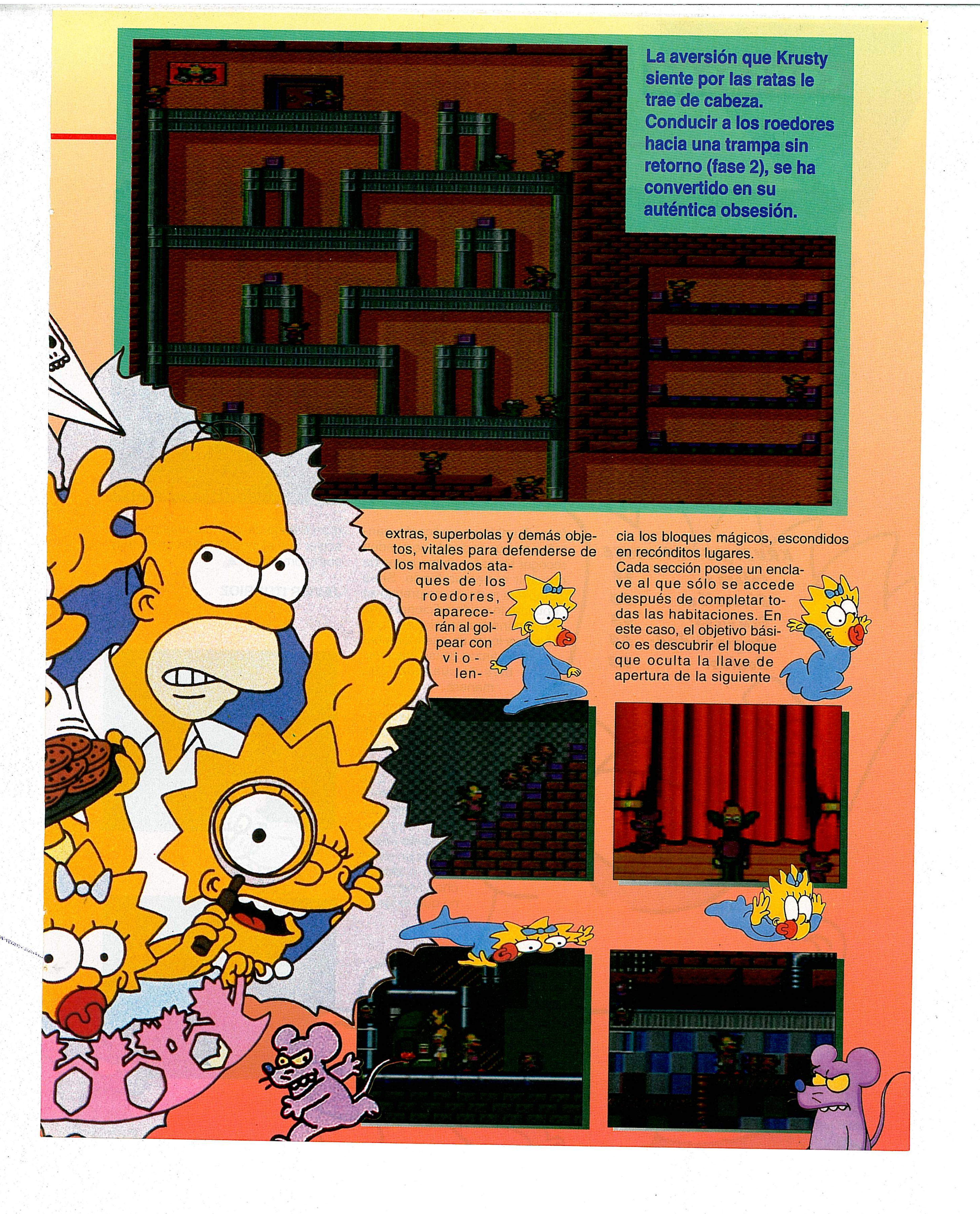
Bart y Hommer intentarán sacar a su amigo del atolladero convirtiéndose en unos nuevos flautistas de Hamelin. Sin embargo, cambiarán la flauta por una máquina de avanzada tecnología capaz de exterminar al más molesto de los ratones.

La tarea será ardua y complicada, pero nada detendrá a esta valiente familia en su empeño por eliminar a esta horda invasora.

El parque de atracciones consta de cinco secciones, divididas cada una de ellas en catorce habitaciones. Todas ellas están atestadas de estos molestos animales. Padre e hijo disponen de tecnología punta para obtener sus propósitos, pero la dificultad reside en dirigir a los ratones hacia el ingenio mecánico, ya que esto obliga a despejar el camino de bloques, tuberías, ventiladores y otros elementos que pueden cambiarse de lugar.

Labor complicada

La campaña se inicia con perspectivas halagüeñas, pero las complicaciones surgen de un modo instantáneo. Generalmente es necesario eliminar a todos los ratones para completar una habitación. No obstante, en algunas estancias será imprescindible encontrar también pasadizos ocultos, que sólo se pueden destruir con superbolas. Los alimentos, vidas

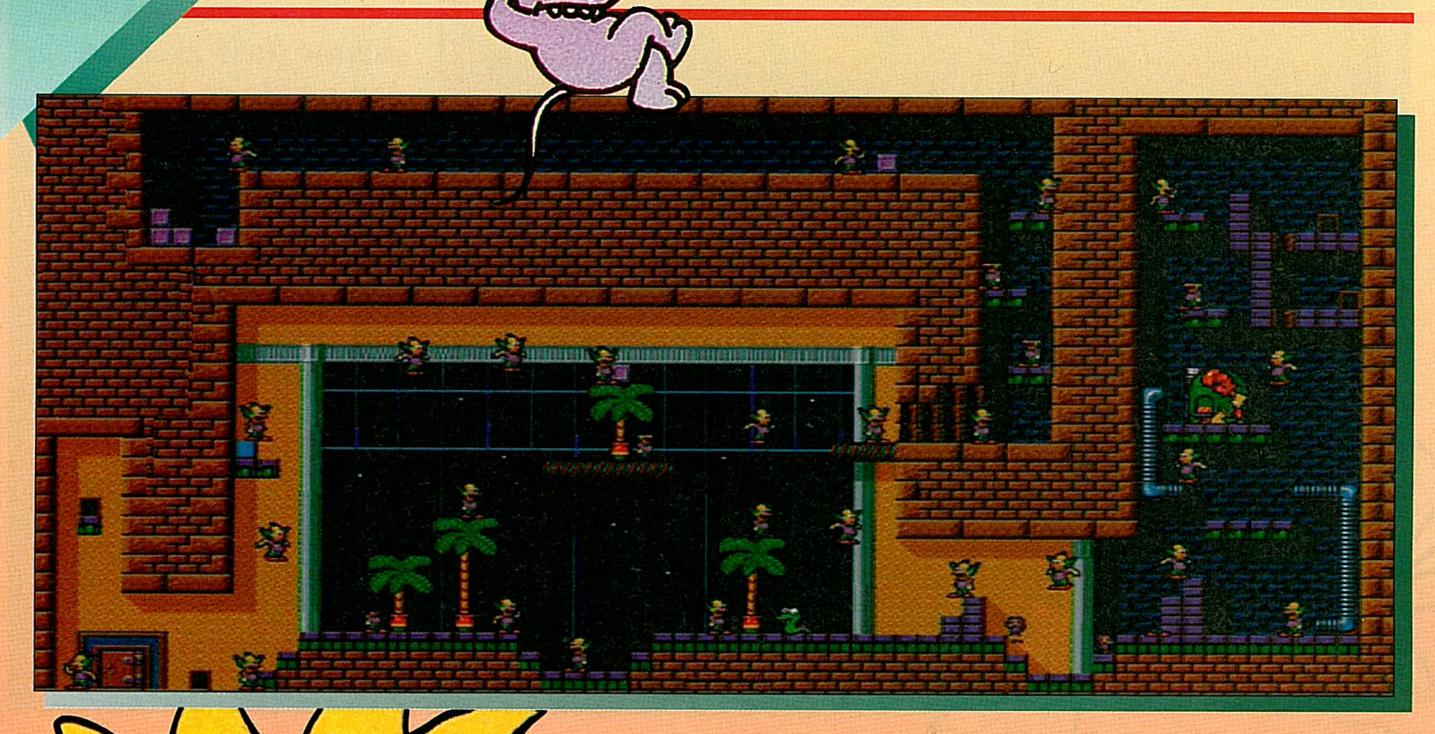


La aversión que Krusty siente por las ratas le trae de cabeza. Conducir a los roedores hacia una trampa sin retorno (fase 2), se ha convertido en su auténtica obsesión.

extras, superbolas y demás objetos, vitales para defenderse de los malvados ataques de los roedores, aparecerán al golpear con violencia los bloques mágicos, escondidos en recónditos lugares.

Cada sección posee un enclave al que sólo se accede después de completar todas las habitaciones. En este caso, el objetivo básico es descubrir el bloque que oculta la llave de apertura de la siguiente

En pantalla



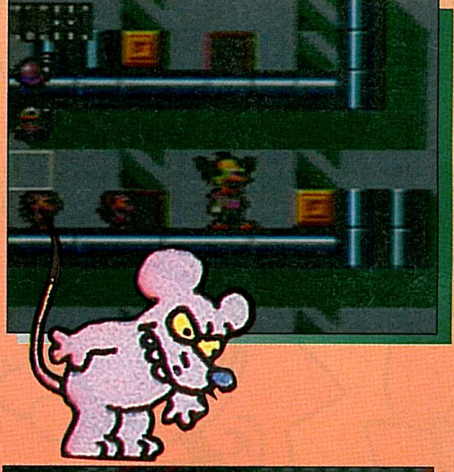
KRUSTY'S FUN HOUSE

Interés:	79
Diversión:	83
Gráficos:	63
Originalidad:	59
Sonido:	53

fase. También aparecerán pantallas de bonos donde se pueden recoger todos los ítems antes de concluir el tiempo fijado. Si se cumple la meta, como premio se obtiene una vida adicional y, en determinadas ocasiones, también se logra un pasaporte para alcanzar zonas inaccesibles de cualquier otra manera.

En definitiva, ayudar a Krusty resulta especialmente aconsejable para aquellos que busquen emociones distintas. Este juego no consiste únicamente en exterminar a todo bicho viviente, sino que exige un gran trabajo de las neuronas para resolver con el ingenio situaciones muy comprometidas.

JAVIER ITURRIOZ









Master System: arcade

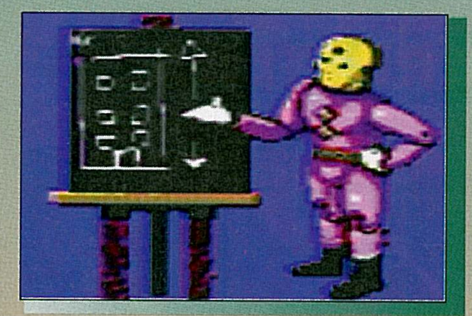
CRASH DUMMIES

Para partirse de risa

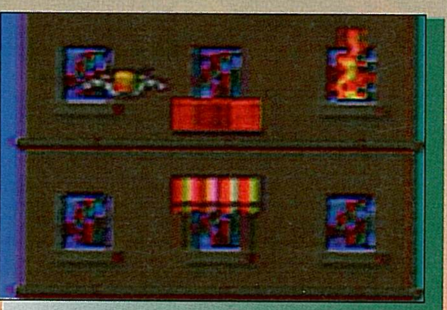
Los crash dummies han adquirido gran fama por su condición de especialistas en la simulación de accidentes. Estos divertidos muñecos, no satisfechos con el perfecto desempeño de su complicada profesión decidieron dar el salto al estrellato de las videoconsolas de la mano de la Game Boy. La experiencia fue fructífera y ahora campan a sus anchas en Master System.

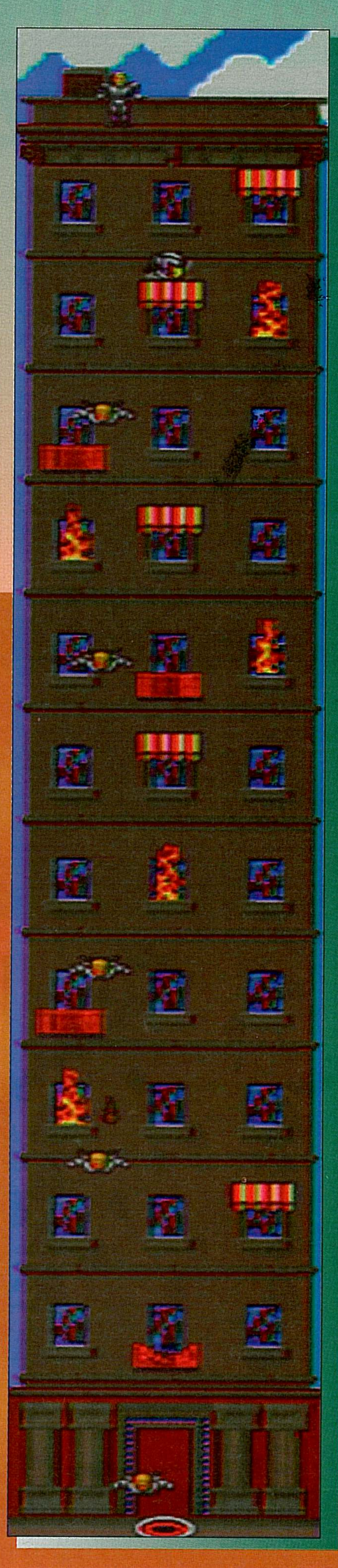
LA PRUEBA DEL TOLDO

Para empezar, los crash dummies deben probar la resistencia de unos toldos fabricados con un material especial. Estos amantes del riesgo deberán lanzarse desde lo alto de un rascacielos para poner a prueba la resistencia de esta tela innovadora. El objetivo final es caer sobre una diana colocada en el suelo.









Slick y Spin deberán someterse a cinco pruebas para comprobar el nivel de seguridad de nuevas tecnologías en proceso de experimentación. La tarea no es fácil, pero los crash poseen la atípica habilidad de transformar todo lo complejo en sencillo. Estos muñecos aceptan cualquier oferta laboral, aunque implique riesgos para su propia integridad física. Están acostumbrados a asumir cualquier situación y su lema se podría definir en una frase: "No hay nada imposible para nosotros".

CRASH DUMMIES presenta el riesgo como tarjeta de identidad propia, lo que supone un certificado que asegura la diversión en una aventura, con cinco niveles.

El argumento de la primera fase reside en medir la solidez de unos toldos elaborados con una fibra textil completamente innovadora. Los especialistas deberán lanzarse desde la parte superior de un edificio, empleando las diversas lonas como plataformas para comprobar su resistencia. Una vez que rompas el primer toldo, tendrás que arrojarte en busca del siguiente. Este nivel concluirá cuando caigas en el centro de una diana situada en el suelo.

En la segunda fase tendremos que comprobar unos parachoques de aire comprimido. Antes de alcanzar el final de la carretera, que acaba en un muro de cemento en el que nuestros amigos deberán estrellarse, es primordial que recojamos durante el re-



La versión del juego CRASH DUMMIES para Master System consta de cinco fases que nuestros héroes tendrán que superar. Pese a los golpes y mamporros, la diversión está asegurada.

EN LA CARRETERA

Los crash dummies son amantes del riesgo y no rechazan nunca un trabajo por muy peligroso que sea. Esta misión consiste en probar unos revolucionarios parachoques de aire comprimido. Después de recorrer una carretera jalonada con recipientes de aire, tienen que estrellarse contra un muro para probar la resistencia del invento.





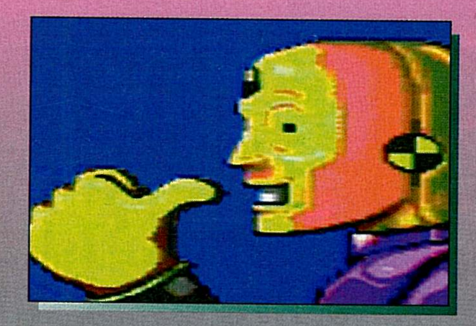




corrido unos recipientes de aire para salir ilesos y el vehículo prácticamente indemne. La tarea es ardua, pero vuestra habilidad permitirá que cumpláis este tramo sin ningún contratiempo digno de mención.
El tercer nivel transcurre en una pista alpina. Los crash dummies deberán analizar la resistencia de unos esquís realizados con una fibra de vidrio más densa de lo habitual.
Durante el recorrido será necesario acumular banderines y evitar cualquier colisión con los árboles o las laderas. Si utilizas un ritmo de descenso correcto y un ritmo cadencioso podrás alcanzar la meta sin mayores dificultades.
La cuarta fase se desarrolla en una fábrica de explosivos donde deberás almacenar cajas llenas de bombas. Hay que impedir un accidente, que provocaría un paro inmediato de la cinta transportadora



ESQUÍ ALPINO



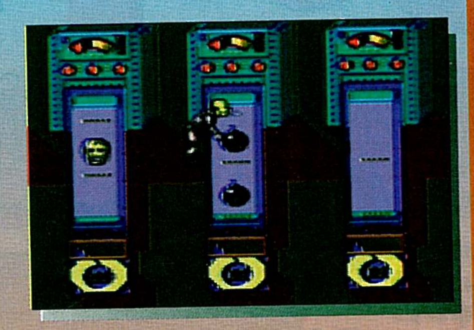
Esta tercera fase transcurre en una pista alpina. Slick y Spin deben analizar la resistencia de unos esquís realizados con una fibra de vidrio más densa de lo habitual. Durante el descenso sobre estas tablas es necesario acumular banderines y evitar cualquier incidente con los árboles o las laderas de la montaña.



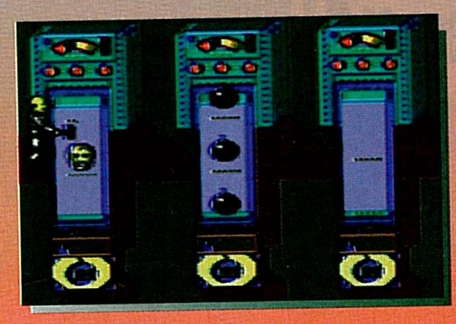


LA FABRICA DE EXPLOSIVOS

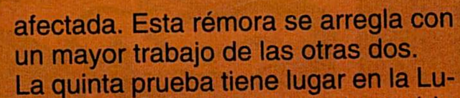








Los intrépidos crash dummies aceptan un trabajillo en una fábrica de artefactos explosivos. Su misión será almacenar cajas repletas de bombas. Las cintas transportadoras van trayendo explosivos que han de ser almacenados.
Si en una de las tres cintas transportadoras ocurre cualquier anomalía (lo normal es que una bomba nos estalle en los pies y paralice la producción de esta línea), las otras dos cintas tendrán que comenzar a trabajar más rápido.



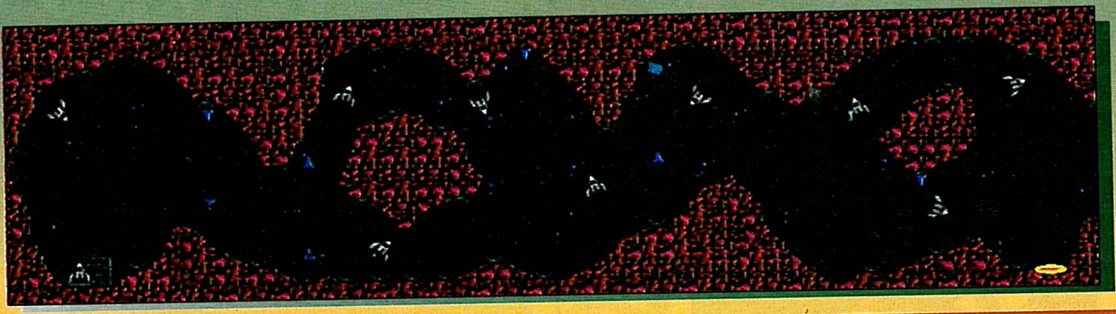
afectada. Esta rémora se arregla con un mayor trabajo de las otras dos.
La quinta prueba tiene lugar en la Luna. Los crash dummies han sido lanzados al espacio para constatar la fabricacion de unos revolucionarios cohetes. Su función será dirigir estos artefactos hacia el punto acordado. Pero, las condiciones atmosféricas son impredecibles.
Si logras pasar con éxito todas las pruebas volverás a repetirlas, pero con un nivel mayor de dificultad, y unos recorridos diferentes.
Los calificativos de divertido y original definen con exactitud a este juego. Los gráficos resultan simpáticos, aunque no de una exagerada complejidad. Los sonidos poseen calidad, pero son escasos. Ahora sólo sigue el consejo de los **CRASH DUMMIES**: "Abróchate el cinturón y deja los golpes para nosotros".

CARLOS F. MATEOS

CRASH DUMMIES

Interés:	82
Diversión:	83
Gráficos:	79
Originalidad:	88
Sonido:	77

AVENTURAS EN LA LUNA



Los crash han sido lanzados a la luna para controlar la fabricación de cohetes. Su misión es conducir estos revolucionarios artefactos hacia el punto acordado.


LOS super juegos
EL ENCUENTRO
CUANDO EL 1 DE MAYO DE 1992 SUPER JUEGOS VIÓ LA LUZ, DOS SIMPÁTICOS PERSONAJES COBRARON VIDA, AQUEL DÍA, SUPER JOY, UN CHAVAL ESPIGADO AMANTE DE LAS CONSOLAS Y SU AMIGO METÁLICO MIX, SE CONVIRTIERON EN COMPAÑEROS INSEPARABLES DE TODOS AQUELLOS QUE COMPARTIMOS LA AFICIÓN POR LOS VIDEOJUEGOS. EN LOS PROXIMOS MESES ESTAS PÁGINAS ESTARAN DEDICADAS A NARRAR SUS AVENTURAS MÁS DIVERTIDAS.
¡QUE ABURRIMIENTO!
SABADO POR LA TARDE, SOLO EN CASA, UN MONTÓN DE JUEGOS....
¡Y LA TELE ESTROPEADA!
PAF!
NO ENTIENDO COMO PUDO ESTALLAR LA TELEVISIÓN, SI SOLO ESTUVE JUGANDO 20 HORAS SEGUIDAS
Y PARA COLMO, MI PADRE UN GENIO DE LA ELECTRONICA, SE HA MARCHADO A UN CONGRESO SOBRE LAS PROPIEDADES PROTÓNICAS DE LOS CONDENSADORES GORDOS EN SU MEDIO AMBIENTE
HABLANDO DE MI PADRE...
¡CLARO, EN SU LABORATORIO TIENE QUE HABER UN MONTON DE TELES!
PERO SI SE ENTERA DE QUE HE ENTRADO...
TOTAL, NO HAY NADIE EN CASA Y YO NO ME VOY A DELATAR
¡VAMOS ALLÁ!
¿?!
¡CUIDADO CON EL PERRO! ES DE PORCELANA
NO PASAR
DANGER
NO PASAR
ESTA PUERTA TENÍA TRUCO, TENÍA TRUCO...
¡ES FALSA!
NEEEK
ENCENDERÉ UNA VELA, ESTO ESTÁ MUY OSCURO


SÍ, YA SE QUE PODÍA HABER ENCENDIDO LA LUZ, PERO CON LA VELA ES MÁS.... ¡EMOCIONANTE!
AT, AT, AT..
¡GÚS!
¡SNIF! AHORA NO VEO NADA, A VER SÍ ENCUENTRO LA LUZ.....
UYUYUY!
¡CRAS!
KLANG
PAF!!
¡AYAYAY! ¿DONDE ESTARÁ LA LUZ?
CLICK
¡UF!
¡GUAU!
¡MENUDA PANTALLA!
YA SE DONDE VOY A CONECTAR LAS CONSOLAS
UN RATO DESPUES....
YA ESTA TODO PREPARADO, SOLO FALTA ENCENDER LA PANTALLA ¡QUE NERVIOS!
CLIC!
ON-OFF
¡ÑASKAS!
?
¡UAAAAAAA...!
¡HOLA COLEGA, ME LLAMO MIX!
VENGO DEL MUNDO DE LAS CONSOLAS
NO SE COMO LO HAS HECHO, PERO ACABAS DE ABRIR UNA PUERTA ENTRE TU MUNDO Y EL MIO
¿QUIERES VENIR A CONOCER MI MUNDO?

Mega Drive: deportivo

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Púgiles con carisma y muchos kilos

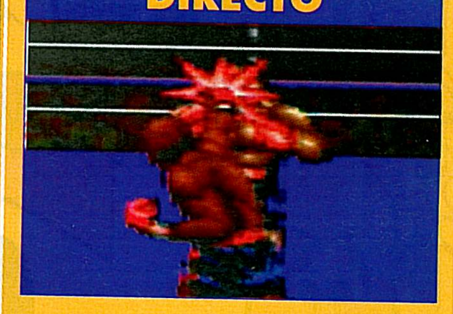
Con los cuarenta años ya superados, George Foreman, uno de los mitos del boxeo mundial, decidió volver a los cuadriláteros para continuar una carrera interrumpida durante una década. Ahora, con todo su corazón y sus puños puestos en recuperar la corona arrebatada por Mohamed Alí, este gigantesco tejano regresa al boxeo con la misma ilusión de un neoprofesinal, pero con la sabiduría proporcionada por una amplia experiencia.

GOLPES DE K.O.

SUPERGOLPE

Cuando se conecta una buena serie de puñetazos, aparece un guante rojo que posibilita la ejecución de un golpe en el que utiliza todo el recorrido del brazo.

DIRECTO



Se trata de un puñetazo seco en busca del rostro del rival. Es el golpe básico. Los golpes que lanza el tejano son como pedradas sobre la cara de sus oponentes.



El ex campeón siempre actúa de espaldas, en primer plano, y sus movimientos se limitan a esquivar los puñetazos con giros.

Si Foreman es derrotado tiene la opción de enfrentarse de nuevo. Si vuelve a caer, acaba la partida.

George Foreman vuelve al ring después de una retirada buscada y, lógicamente, sus condiciones físicas no son aquellas que antaño le elevaron a lo más alto del escalafón pugilístico.
Su principal meta consiste en reconquistar el cinturón de campeón mundial de los pesos pesados. El objetivo no es sencillo, pero la férrea voluntad del mítico boxeador es capaz de superar todo tipo de barreras.
Foreman deberá derrotar a aquellos rivales que se le pongan por delante. Los combates se disputarán a tres asaltos y la victoria sólo puede obtenerse por K. O. técnico, por derribar al contrincante cuatro veces o por hacerlo en tres ocasiones en el mismo asalto.
El juego incorpora primeros planos de los púgiles. Sus rostros evidencian las secuelas de los golpes encajados.
Una barra roja indica la energía que nos resta. Cuando ésta desaparece, el boxeador cae a la lona y el árbitro aplica la cuenta de protección. Si Foreman cae derrotado tiene la opción de enfrentarse de nuevo a su verdugo, pero en el caso de producirse una nueva derrota habrá concluido el juego.
El juego permite combates entre dos boxeadores, aunque uno de ellos debe asumir siempre el papel de Foreman y el otro debe elegir entre otros púgiles.
El ex campeón siempre actúa de espaldas, en primer plano, y sus

GANCHO



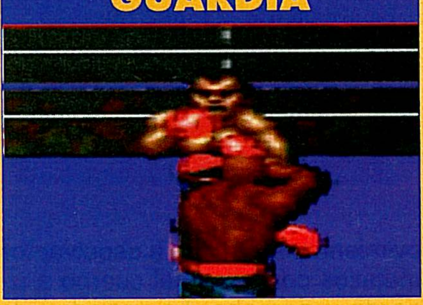
Este golpe es muy útil para aquellos rivales que tienen la mandíbula de cristal, ya que consiste en golpear el mentón de abajo a arriba.

ESQUIVAR



Para evitar los puños del contrario, el viejo George puede girar su cuerpo a izquierda a derecha. Las esquivas y la guardia cruzada son sus armas.

GUARDIA



La clásica defensa de Foreman le permite cubrirse utilizando sus antebrazos. El ex campeón ha utilizado desde que era juvenil la guardia cruzada.

ENTRE LOS 8 Y 16



La versión de Master utiliza como reclamo el carisma de Foreman para reeditar el HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP. Incluye algunos aspectos ajenos a la versión de 16 bits. Entre las diferencias destacan:

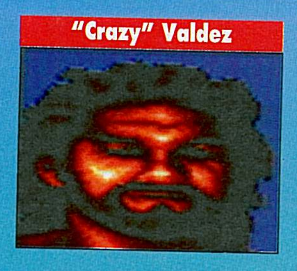
- Los boxeadores se observan desde una perspectiva lateral.
- Existe posibilidad de desplazamiento lateral en los púgiles.
- Incorpora la capacidad de agacharse y de golpear al cuerpo.



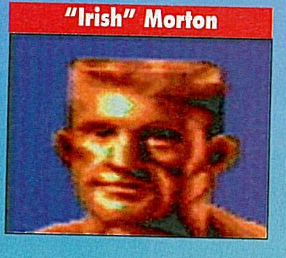
- No es necesario conectar una serie de puñetazos para lograr un supergolpe.
- Los combates son a diez asaltos.
- No se pierde la pelea por cuatro caídas.
- Incluye niveles de fuerza, recuperación y movilidad que varían al ganar combates.

HOMBRES EN BUSCA DE CORONAS

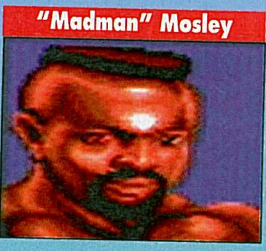
"Crazy" Valdez



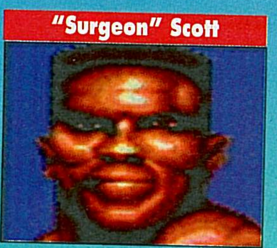
"Irish" Morton



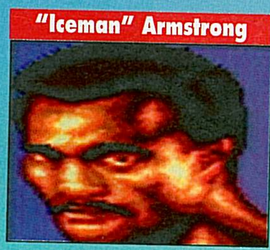
"Madman" Mosley



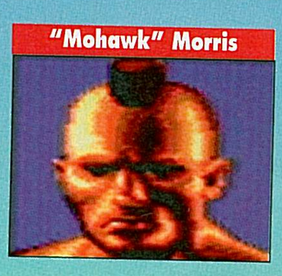
"Surgeon" Scott



"Iceman" Armstrong

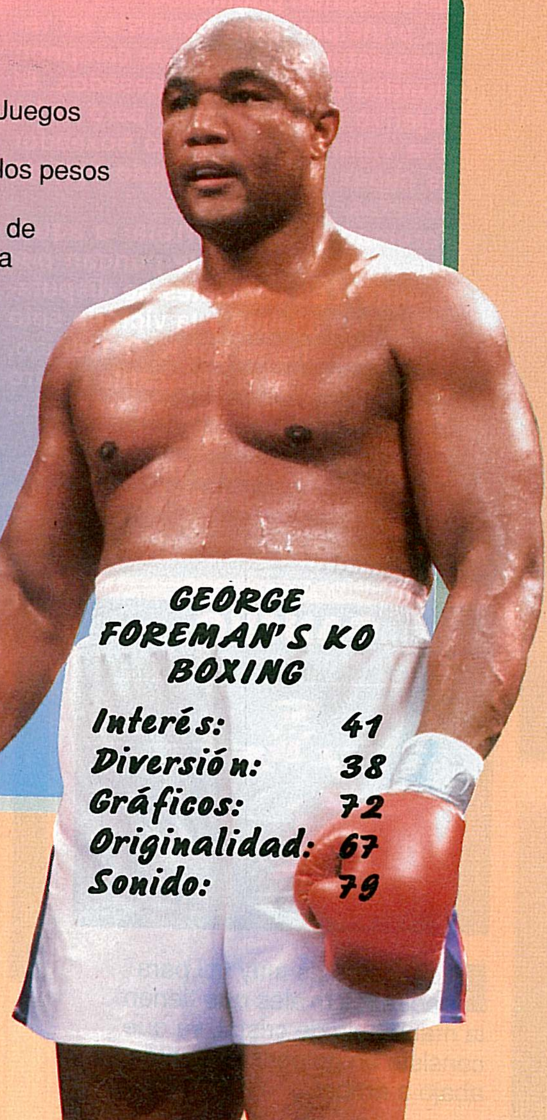


"Mohawk" Morris



RETRATO ROBOT

- Inició su carrera en las peleas de barrio en Houston.
- Fue entrenado por Doc Broaddus.
- Consiguió la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de 1968.
- A los 24 años conquistó el título de los pesos pesados contra Joe Frazier.
- Mohamed Alí le arrebató el cinturón de campeón del mundo en 1974. Fue una pelea que marcó una de las mejores páginas de la historia del boxeo.
- Poco después deja el cuadrilátero con una marca de 45 victorias y 2 derrotas.
- En 1987 decide reiniciar su carrera consiguiendo 26 victorias y una única derrota en cuatro años.
- Es nombrado de nuevo aspirante oficial al título.
- Disputa la corona de los pesados al por entonces invencible Holyfield, consiguiendo aguantar la pelea completa. Cae derrotado a los puntos.

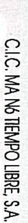


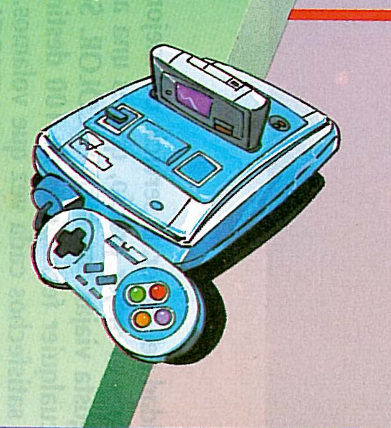
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Interés:	41
Diversión:	38
Gráficos:	72
Originalidad:	67
Sonido:	79

movimientos se limitan a esquivar los puñetazos con giros del cuerpo a izquierda y derecha. La variedad de golpes es muy limitada (sólo ganchos y directos), pero presenta la opción de los supergolpes capaces de cortar la respiración al más intrépido. El cartucho, programado a imagen y semejanza de la versión para **Supernintendo**, presenta deficiencias en comparación con otros simuladores, que incluyen más variedad de golpes y la posibilidad de crear un púgil a nuestro gusto.

JAVIER ITURRIOZ





Super Nintendo: arcade-lucha

BEST OF THE BEST. CHAMPIONSHIP KARATE

Golpes a todo trapo

El karate es un deporte donde siempre se ha impuesto la ley del más poderoso. Es difícil conseguir el triunfo si el luchador no posee una extraordinaria preparación física y una adecuada concentración psíquica. Con este juego alcanzarás sensaciones extraordinarias sobre un ring circundado por un público enfervorizado e impaciente por seguir tus evoluciones.

El cansancio y el dolor se convertirán en compañeros inseparables de viaje durante la velada, pero te negarás a arrojar la toalla. Las dificultades para lograr la victoria resultarán a veces infrahumanas, aunque el anhelo del éxito superará estas trabas. Lo único importante es ser el mejor de los mejores.

Hace algún tiempo surgió en el mercado un fantástico juego para ordenador denominado PANZA KICK BOXING. Este legendario programa se caracterizaba por ser un com-

CAMPEONATO

El torneo ha sido creado por la Federación Internacional de Karate, que determina las normas que regirán la disputa del campeonato. El número de asaltos varía de tres a seis, dependiendo de si el enfrentamiento es regional o mundial. La duración de cada 'round' es de un minuto y el descanso abarca quince segundos. El nivel de fuerza de los combatientes viene determinado por una serie de colores. El amarillo establece el óptimo estado del contrincante y, por el contrario, el color negro marca la derrota del luchador.

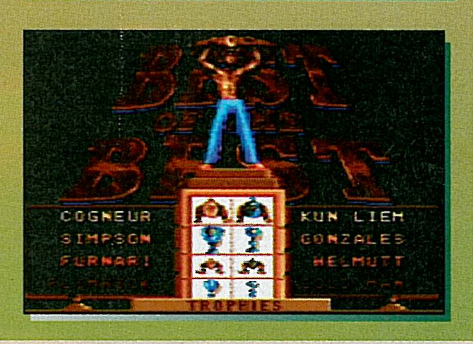












SELECCION DE GOLPES

Esta versión de Super Nintendo posee una ampia biblioteca con unos fondos de 55 golpes en forma de patadas o puñetazos que están siempre a disposición del jugador. Los impactos números 11, 13, 34 y 41 son los más eficaces por su rapidez y potencia.





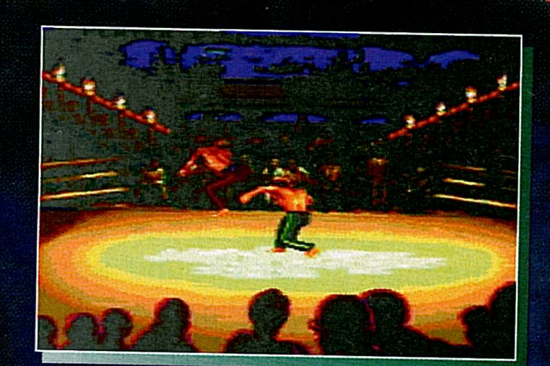


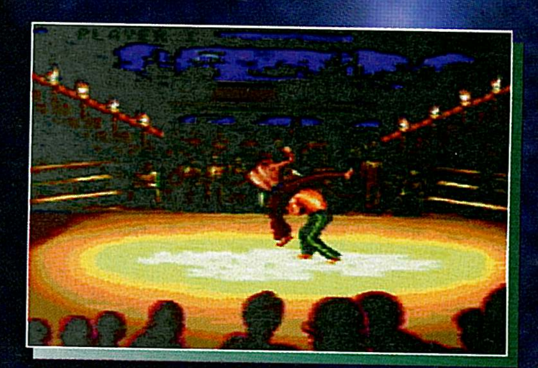
En pantalla

KUMATE



El Kumate no impone ninguna restricción por razones de peso o estatura. La única norma existente radica en que ningún contrincante podrá obtener la victoria hasta que su adversario se derrumbe en un estado de inconsciencia absoluta.Es un ancestral torneo en el que sólo se puede intervenir por invitación. Sus normas han resistido al paso de los años y permanecen inalterables en el tiempo.

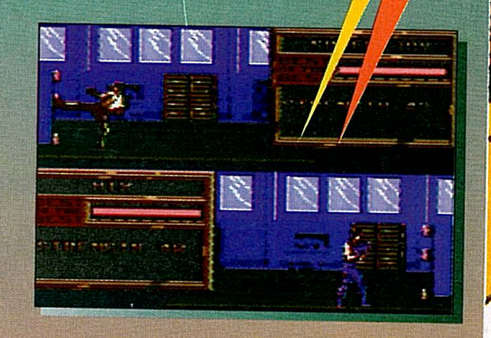




pleto simulador de lucha con movimientos sorprendentes e imágenes digitalizadas de la realidad. **BEST OF THE BEST** mejora las prestaciones de su precursor, al admitir las opciones de una persona contra la máquina, uno contra otro y la máquina manipulando a los dos contendientes. El videojuego mide las características de los adversarios y, además, permite observar la evolución del combate antes de realizarse. Por lo tanto, el

DE TAL PALO TAL ASTILLA

La versión ocho bits de BEST OF THE BEST posee gráficos digitalizados elaborados a partir de imágenes reales grabadas, aunque no se ha conseguido la calidad perseguida. Los movimientos de los luchadores constituyen el principal atractivo de este nuevo cartucho. Los contendientes despliegan unas técnicas de lucha más propias del mismísimo Jean-Claude Van Damme que de personajes sacados de un videojuego. El sonido, aunque escaso de potencia, resulta excelente y, además, las opciones son igualmente abundantes.





SACO

Este ejercicio tiene como finalidad primordial el aumento de la fortaleza en tus golpes. Una barra incluida en la parte inferior de la batalla determinará el nivel de tu potencia física en el momento de golpear el saco.



ENTRENAMIENTO

La opción de entrenamiento ha variado respecto a la versión de PANZA KICK BOXING. Consta de tres fases:

SPARRING



BARRA DE POTENCIA



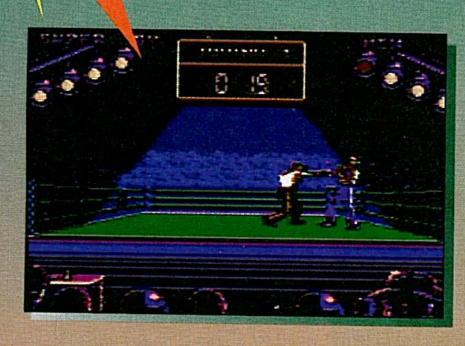
Es el aparato que define el estado de los reflejos antes del combate. Consta de una superficie almohadillada, que es imprescindible golpear para conseguir el máximo rendimiento a la preparación.

resultado final será previsto anticipadamente por este magnífico programa sin necesidad de disputar la pelea.

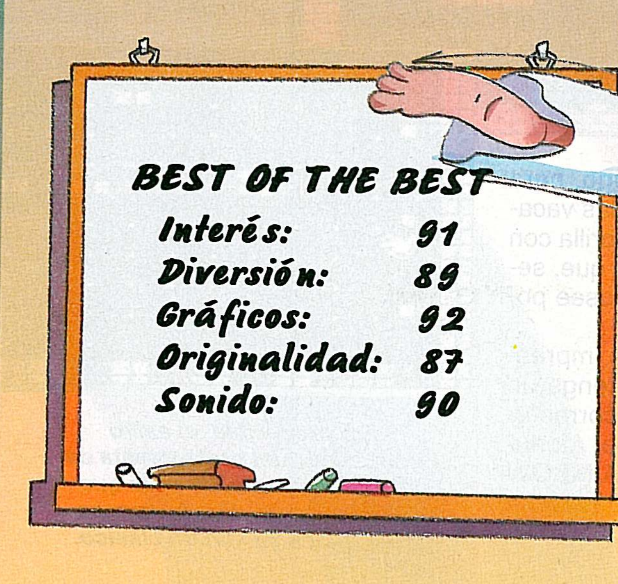
La calidad gráfica y la indudable belleza de los efectos sonoros otorgan a este simulador un lugar de privilegio dentro del mercado. Si eres un aficionado a las artes marciales, con este programa puedes alcanzar cotas de entretenimiento insospechadas. El sufrimiento que supone un buen entrenamiento puede tener ahora su más justa recompensa en una pantalla. Ha llegado el momento de emular a tus grandes héroes deportivos y cinematográficos. Para ello, sólo necesitas conectar la consola y comenzar el juego. Tus ansias de triunfo lograrán el resto.



CARLOS F. MATEOS







BEST OF THE BEST

Interés:	91
Diversión:	89
Gráficos:	92
Originalidad:	87
Sonido:	90



NES: plataformas

PARASOL STARS

Al final del arco iris

Bub, el héroe de Raimbow Island, disfruta de unas merecidas vacaciones en un solitario planeta rodeado de playas y extensa vegetación. Tras su triunfo sobre el temible Chaostikhan, el guerrero se ha ganado a pulso un descanso para poder recuperarse de las tensiones vividas últimamente.



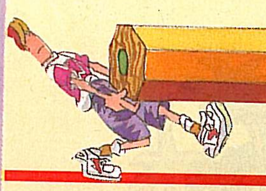
Además de ocho mundos y dos fases secretas, Bub dispone de pantallas de bonus para demostrar su pericia.

Bub se ha llevado consigo, para disfrutar de sus merecidas vacaciones, sus ropas y una sombrilla con los siete colores del arco iris que, según una antigua tradición, posee poderes fantásticos.
Para manejar el parasol es imprescindible que el propietario tenga un gran corazón para utilizar correctamente tan increíbles virtudes. Afortunadamente, el héroe de RAIMBOW ISLAND ha dado ya pruebas desu bondadosa personalidad.



Era predecible: el exilio consentido del protagonista de RAINBOW ISLAND tenía que llegar a su fin. Sus facciones regordetas ya son un clásico.

Las vacaciones discurrían placenteras y con una climatología idónea. Todo era demasiado bonito para que se prolongara demasiado tiempo. Efectivamente, un mensajero del Mundo Musical apareció un buen día con una nefasta información: su reino había sido conquistado por Chaostikhan, que había empleado su enorme poder mental para convertir a los pacíficos habitantes en unos seres violentos y temibles. Tras esta noticia, los mensajeros de cada uno de los Mundos acudieron al planeta para alertar a Bub sobre las invasiones a las que también se estaban viendo sometidos. La paz en el Universo ha-



UN UNIVERSO DESCONOCIDO



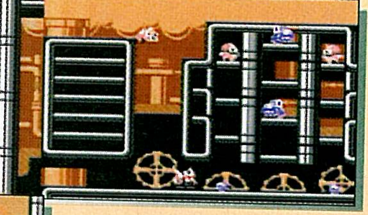
MUNDO MUSICAL



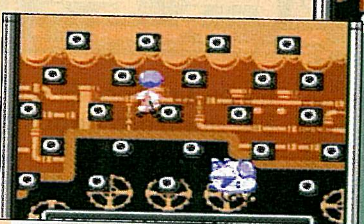
Bub se encaminará en un primer instante hacia él. Allí será atacado por diversos instrumentos musicales, desde pequeñas trompetas hasta impresionantes pianos de cola. La victoría resultará complicada y un gigantesco bombo se trransformará en su enemigo.



MUNDO MECANICO

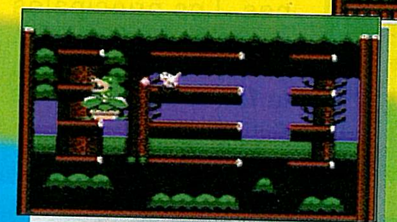


La revolución de las máquinas ha comenzado en toda su intensidad. Frenar la avalancha resulta dificultoso. Las penalidades son muchas debido a una poderosa aviación que intentará contrarrestar los ataques. Superar las acometidas será la clave para continuar.



MUNDO SILVESTRE

El héroe de RAIMBOW ISLAND se enfrentará a un siniestro planeta donde las fieras y la vegetación cobran vida para enfrentarse a todos los que se atrevan a invadir dicho lugar. El rival más difícil para Bub adopta forma de gigantesca y peligrosa planta carnívora.



MUNDO DE LOS CASINOS

Este planeta está dominado por el vicio del juego. Es un planeta donde el principal factor de riesgo radica en las populares máquinas tragaperras. Perder el sueldo ya no es el obtáculo primordial. Ahora, lo que nos debe preocupar es salvar el pellejo a toda costa.



MUNDO OCEANICO



Este reino acuático, poblado de peligrosos animales, será un enclave prácticamente inexpugnable. Sólo la habilidad y la astucia os permitirán superar un último obstáculo en forma de tortuga, lanzadora de mortíferos proyectiles que, si no somos hábiles, acabarán con Bub.



MUNDO DE LAS NUBES

Cualquier artefacto volador que surque el Mundo de las Nubes supone una dificultad añadida en este enclave. Los helicópteros constituyen una barrera de compleja solución.





En pantalla

MUNDO DE LOS TITANES



El malvado Chaostikhan ha reunido en este lugar a sus mejores y más fornidos soldados para detener las imparables acometidas contra su Imperio. El terrible guerrero deposita su confianza en un robot para impedir el avance. El final de la batalla se aproxima.

MUNDO DEL ARCO IRIS





Es un planeta que posee un colorido asombroso. Los peligros de estos parajes son numerosos, incomparables con los que ya hemos superado. El duelo con el impertérrito e inmortal enemigo de Bub, Chaostikhan, constituye la guinda al pastel de esta odisea.

MUNDO SECRETO PRIMERO



El primer Mundo Secreto está presidido por un caos absoluto que discurre durante la noche. Lo más extraños rivales harán acto de presencia en la pantalla.

MUNDO SECRETO SEGUNDO



El segundo Mundo Secreto goza de una climatología benigna. El sofocante calor os remontará a aquel paradisíaco planeta en el que Bub disfrutaba de sus merecidas vacaciones. Los principales enemigos adoptarán, en este mundo infernal, la forma de pequeños demonios.

bía desaparecido, y era el momento de que el héroe de RAIMBOW ISLAND abandonara su exilio dorado. La nueva batalla contra Chaostikhan representaba ya un hecho ineludible. En este momento comienza la historia de un interesante jueg, que os sumergirá en un apasionante enclave formado por ocho mundos visibles y algunos más ocultos.
La victoria tendrá como recompensa la consecución de las tres estrellas, pasaporte ineludible para descubrir el secreto del **PARASOL STARS** y para acceder a nuevos mundos.
La obtención de tres figuras iguales os permitirá ir a una pantalla de *bonus* para continuar sumando valiosos puntos.

Los gráficos de este cartucho son grandiosos y muy bellos. Las melodías están compuestas de forma impecable, aunque la escasez de variedades hará que la música se convierta en tediosa cuando te adentras en el juego.

CARLOS F. MATEOS



LO QUE DICE EL NUEVO "CATE" VA A MISA





DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

NES: arcade

SHATTERHAND

Un hombre con puños de cyborg

Nadie pone en duda que el progreso tecnológico puede contribuir, en gran medida, a generar unas expectativas prometedoras de futuro. Pero, ¿qué ocurriría si los últimos descubrimientos realizados en el campo de la cibernética fueran utilizados por una banda de criminales para dominar el mundo a su antojo?

A comienzos del siglo XXI la tecnología ha profundizado considerablemente en el campo de la cibernética. Los especialistas han logrado fabricar una aleación altamente destructiva capaz de reducir a polvo cualquier tipo de metal que se les ponga por delante.

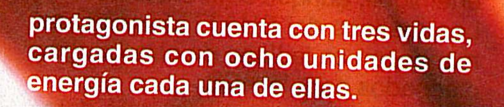
Su importancia ha suscitado el interés de las mayores mentes criminales. Al frente de esta banda de subversivos está el general Grover, que ha conseguido formar un ejército de cyborgs lo suficientemente fuertes como para sembrar el pánico y la destrucción por donde pasan.

Para acabar con los malvados planes de Grover, la División Reguladora de la Ley y el Orden ha ideado un uso alternativo para la cibernética, al diseñar los puños más destructivas jamás concebidos, capaces de acabar con quien se interponga en su camino.

La misión ha sido confiada a un joven oficial de policía llamado Hermann, que hará frente ha todo un ejército de cyborgs.

Destrucción y acción son las dos características de este cartucho que te hará disfrutar al máximo de tus momentos de ocio.

Para encontrar a Grover nuestro



protagonista cuenta con tres vidas, cargadas con ocho unidades de energía cada una de ellas.

Un largo camino por delante

…el camino, Hermann encontrará varios *ítems* que habrá de golpear con el fin de reponer los cargadores de energía. Los cajones que encontrará pueden contener las letras *alfa* o *beta*, que combinadas de tres en tres, hacen que aparezcan diferentes tipos de robots-satélite en la pantalla que ayudarán a Hermann.

El juego se compone de siete niveles, con dos fases cada uno, y una última pantalla en la que Hermann tratará de derrotar a un Gran Jefe. El primer nivel no entraña gran dificultad, aunque es necesario sobrepasarlo para entrar a la pantalla de selección. En ésta puedes elegir en qué orden prefieres destruir la Refinería, la Planta de Filtración, la Ciudad Devastada, el Submarino y el Centro de Investigación.

En la Planta de Filtración, el recorrido se hace bajo el agua y, de vez en cuando, hay que subir a la superficie para tomar aire. El Centro de Investigación carece de fuerza de gravedad, circunstancia que hace que Hermann tenga que caminar por los techos, a menos que sea atraído por algún imán.

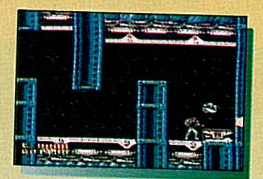
Los enemigos que dificultan la misión de Hermann son la policía antidisturbios y los generadores de misiles. Junto a estos obstáculos, comunes a los siete niveles del juego, cada fase cuenta con otros que incrementan el nivel de dificultad.

Plataformas y ventiladores, columnas que albergan imponentes criaturas metálicas, erizos gigantes, guerreros acorazados, lluvia de bombas y lava... constituyen todo un reto para demostrar tu habilidad y dominio de los videojuegos. Una vez que hayas sobrepasado

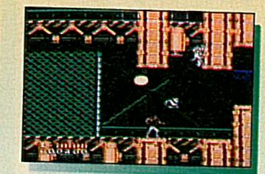
LOS ROBOTS-SATELITE

Podemos conseguir ayuda de los robots-satélite si reunimos tres letras en el marcador superior de la pantalla. Las ocho combinaciones posibles de letras *alfa* y *beta*, dan lugar a que los aliados de nuestro héroe posean diferentes habilidades.

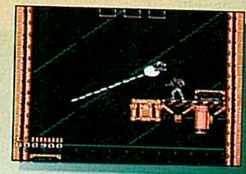
BLL: Bounceobot



LLL, BLB: Yoyobot



LLB: Laserbot



LBL: Swordbot



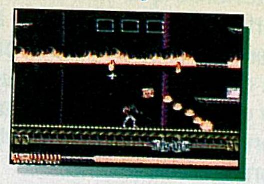
LBB: Ricobot



BBB: Granadabot



BBL: Pyrobot

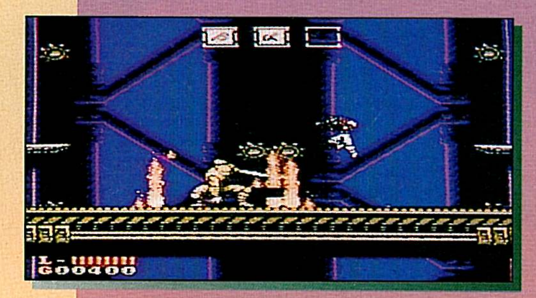


En pantalla

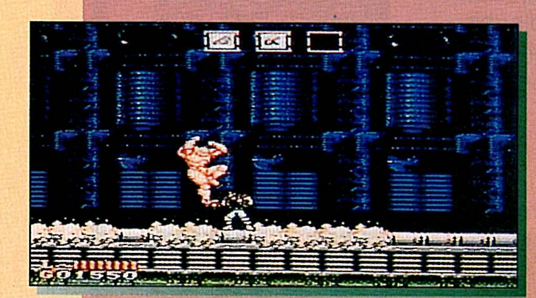
LOS CIBER-JEFES



Gravitus (centro de investigación)
Es muy astuto. Puede hacerse invisible o distorsionar las imágenes de fondo para intentar que confundas el objetivo de tus puños.



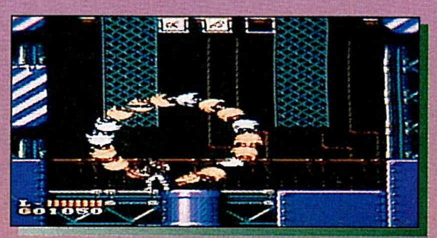
Infernon (ciudad devastada)
Es un enorme guerrero que ataca con una espada lanza-rayos que levanta llamas al llegar al suelo.



General Grover (comando misil)
Para llegar hasta él tendrás que derrotar de nuevo a los seis jefes anteriores que han perdido gran parte de su fuerza en la batalla. El General Grover está protegido con un disfraz cibernético que habrás de golpear en varias ocasiones con tus superpuños hasta que consigas destruirlo.



Balzire (área A)
Puede adosarse a las paredes y lanzar bolas de fuego que rebotan de manera similar a los boomerang.



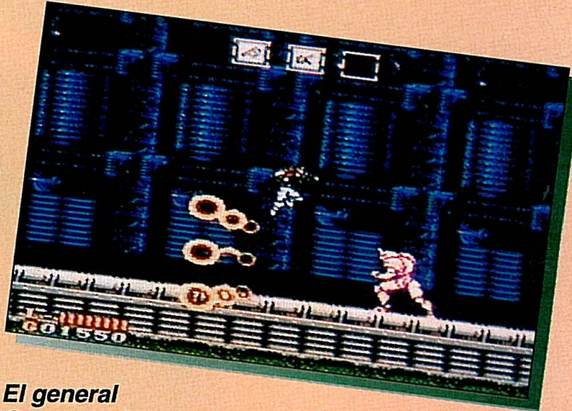
Pogoborgs (refinería)
Este gusano trata de atraparte girando en torno a tí. Golpea todos sus anillos y atesta un último puñetazo sobre su cabeza.



Cyborgape (submarino)
Tiene la habilidad de escabullirse entre las redes. Para destruirle tendrás que haber adquirido un gran dominio del *scroll* diagonal.



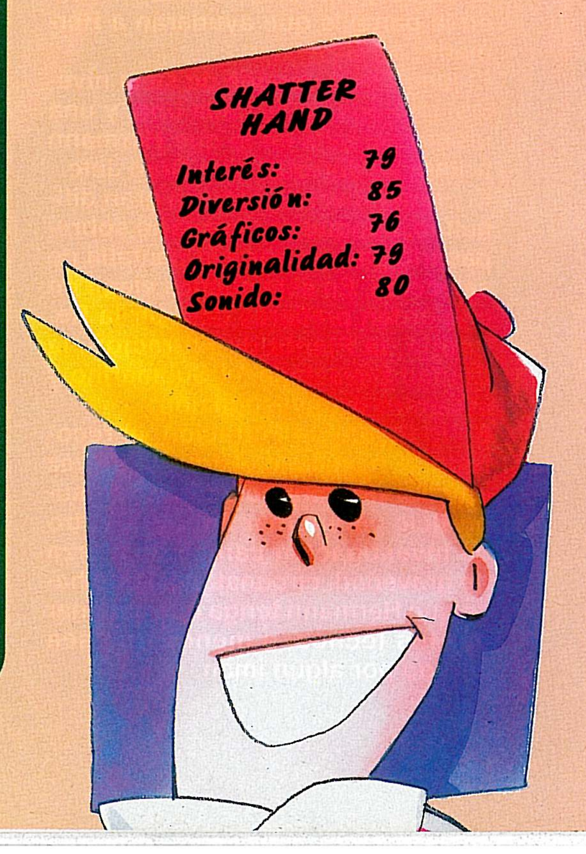
Harptune (planta de filtación)
Es un peligroso guerrero volador, que va armado con un potente fusil lanzallamas.



El general Grover se ha puesto su disfraz cibernético y ésta es su última oportunidad para dominar el mundo.

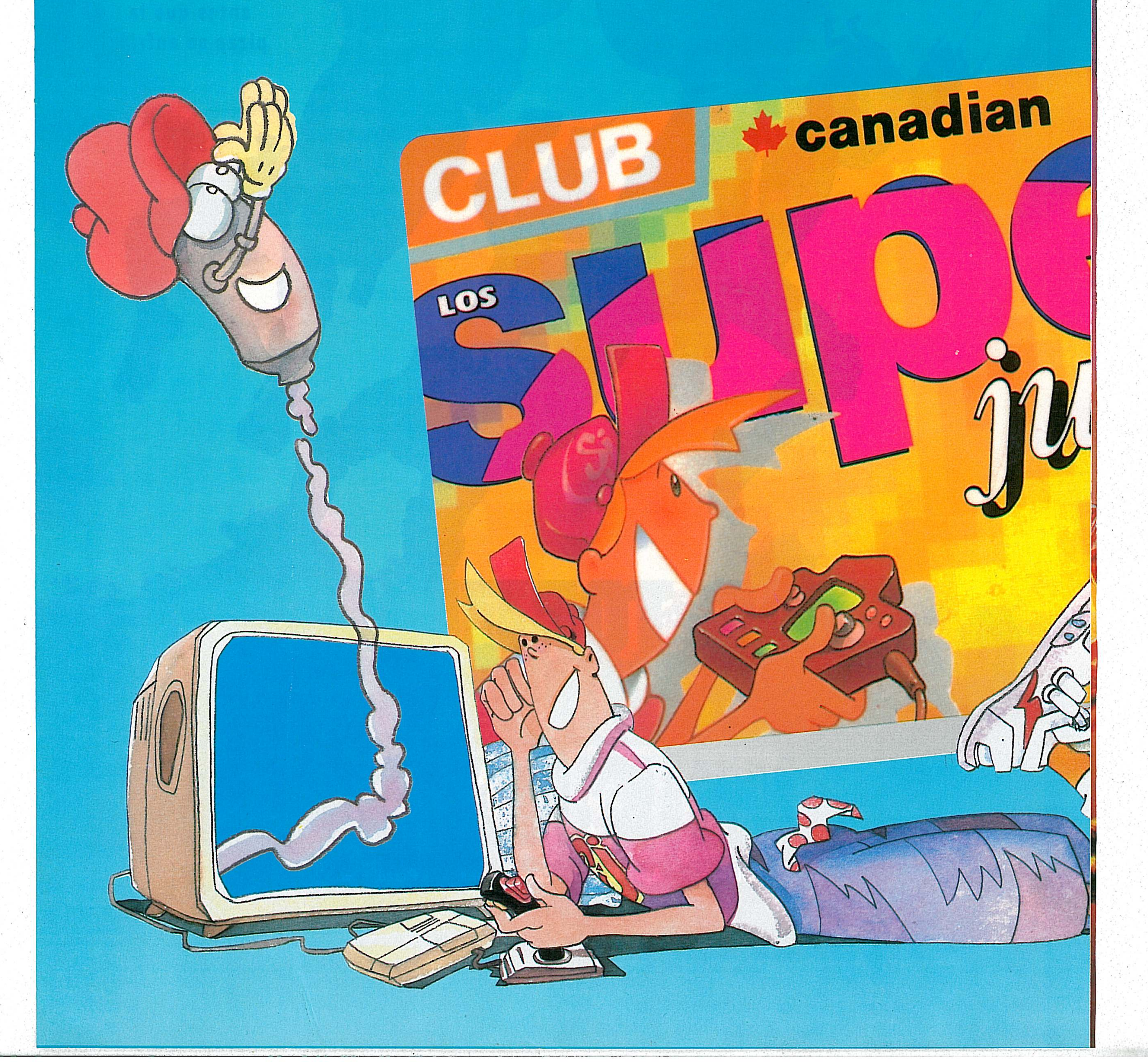
los seis primeros niveles, podrás acceder a la ciudad del Comando Misil, donde estarán presentes todos los enemigos, aunque algo debilitados.
Los gráficos del SHATTERHAND se mantienen en la línea de otros juegos diseñados para la NES.
Hermann, el protagonista, está dotado con un movimiento de *scroll* en ocho direcciones, que le permite trepar para sortear los obstáculos.
Los efectos sonoros contribuyen a recrear las escenas de destrucción que hacen que el SHATTERHAND no tenga nada que envidiar a otros de su línea.

LAURA ORDOÑEZ




¡LA AVENTURA MAS EXCITANTE EN 400 AÑOS!
Sólo tienen dos días... para viajar al pasado, vencer a los guerreros ancianos, y regresar antes que la pizza se enfríe.
LAS TORTUGAS NINJA III
Splinter
April O'Neil
Casey Jones
Pizza
GOLDEN HARVEST PRESENTA EN ASOCIACION CON GARY PROPPER UNA PELICULA DE STUART GILLARD "LAS TORTUGAS NINJA III"
ELIAS KOTEAS PAIGE TURCO Y STUART WILSON BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR KEVIN EASTMAN Y PETER LAIRD EFECTOS DE CRIATURAS ALL EFFECTS COMPANY MUSICA DE JOHN DuPREZ
EDITADA POR WILLIAM D. GORDEAN, A.C.E. Y JAMES R. SYMONS DISEÑADOR DE PRODUCCION ROY FORGE SMITH DIRECTOR DE FOTOGRAFIA DAVID GURFINKEL PRODUCTOR EJECUTIVO RAYMOND CHOW CO PRODUCTOR TERRY MORSE
PRODUCIDA POR THOMAS K. GRAY, KIM DAWSON Y DAVID CHAN ESCRITA Y DIRIGIDA POR STUART GILLARD
Manuel Salvador S.A.
Golden Harvest
PANAVISION
20th CENTURY FOX
©1992 MIRAGE STUDIOS BAJO LA LICENCIA EXCLUSIVA DE SURGE LICENSING, INC. ©1992 CLEARWATER HOLDINGS LIMITED
ALBUM DE LA BANDA SONORA ORIGINAL DE LA PELICULA EN CASSETTES Y DISCOS COMPACTOS DE SBK-UNA DIVISION DE EMI RECORDS GROUP NORTH AMERICA
©1993 TWENTIETH CENTURY FOX
DISTRIBUIDA POR TWENTIETH CENTURY FOX

Sí aún no eres s
... a qué está









CAMISETAS CON LOS PERSONAJES DE "AL ATAQUE"

P.V.P. 1.400

SOCIOS 995



CONSOLA GAME BOY + MARIO + TETRIS



De regalo Maletín Party Four

SOCIOS 14.995


TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
7.350
PAD PARA MEGADRIVE
COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600
SOCIOS
2.500
GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.
POP & soft
CLUB
canadian
LOS
super
juegos
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
JULIO
Y AGOSTO
CONSOLA MEGADRIVE +
SONIC + 2 MANDOS
P.V.P. 22.900
SOCIOS
19.900
AL COMPRAR
UN JUEGO
EN CD-ROM
De regalo
CAMISETA
BOLA DE
DRAGÓN
SOCIOS
desde
6.990
SIN GASTOS
DE ENVIO
canadian



Master System: arcade

FLASH

A ritmo de vértigo

Si hay un súper héroe rápido como un rayo, veloz como la luz y astuto como un lince, ése es sin duda Flash, el hombre de rojo. Ahora su velocidad ha llegado a la consola de ocho bits de Sega, con un fabuloso scroll y una jugabilidad a la altura de los mejores cartuchos para Master System.

Flash no es un súper héroe convencional y sólo algunos buenos aficionados a los cómics han seguido su trayectoria. Lejos de los súper poderes llamativos, Wally West (auténtico nombre de Flash en su identidad humana) se caracteriza por tener una extraordinaria velocidad que utiliza para atravesar objetos sólidos haciendo vibrar sus moléculas, esquivar enemigos y golpear con una fuerza sobrehumana. Es tan rápido que ni tan siquiera necesita un lugar para cambiarse de traje (como la cábina telefónica que utiliza Superman). Bromas aparte, es un hecho que Flash no es un súper héroe demasiado conocido entre el público de las consolas y los neófitos en el mundillo del cómic. No obstante, los reponsables de la sección de licencias de **Sega** han considerado que tiene la suficiente popularidad como para ser el protagonista de un juego de ***Master System***.

La misión de Flash será detener a Choskar, un jefe criminal que se oculta en alguna parte de la ciudad. Para ello, deberá investigar desde las secciones de unos grandes almacenes hasta los bajos fondos de la metrópoli.



Las insignias con el logotipo de Flash proporcionan al jugador importantes ventajas a la hora de enfrentarse con sus enemigos.

El juego pertenece a los arcades de scroll multidireccional, ya que Flash se mueve en todas direcciones y salta para cambiar de nivel. Pulsando un botón del pad de control se consigue un movimiento a modo de torbellino con el que se eliminan a los enemigos de un plumazo. Lo malo de la súper velocidad es que apenas hay tiempo para reaccionar frente a los obstáculos, ya que muchas veces se pueden confundir las trampas con el escenario.

Los movimientos y el scroll están muy logrados y es una delicia ver moverse a Flash por la pantalla. El nivel de dificultad es medio, de forma que un jugador normal puede avanzar por una extensa zona del mapa sin excesivas dificultades.

¡Vaya Flash!

A lo largo de todo el recorrido hay repartidas insignias de Flash que tienen diferentes efectos en nuestro héroe. El juego tiene un límite de tiempo que se puede alterar recolectando relojes. Las burbujas aumentan sus súper poderes o, en ocasiones, simplemente doblan la puntuación. No es necesario recoger todas las insignias de Flash para superar los niveles, aunque sí muy conveniente, ya que, con su adquisición, se consiguen ventajas que repercuten de forma muy positiva a la hora de avanzar por el mapeado del juego.

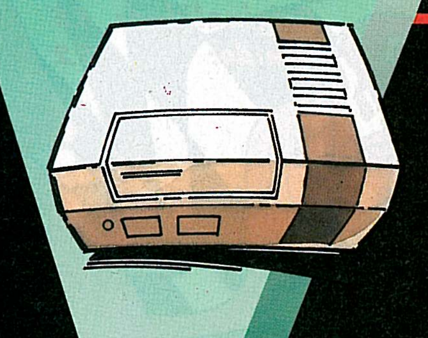
La música de este cartucho es rápida al igual que el desarrollo del programa y sirve para ambientar en todo momento la acción. La programación está perfectamente realizada, sin grandes presentaciones pero con una cuidada jugabilidad.

FLASH no es nada complicado y en algunos aspectos es muy similar al mismísimo SONIC (1 ó 2), compartiendo algunos detalles como el de recoger las insignias de Flash (anillos en SONIC) o el scroll multidireccional a toda velocidad.

El resultado de este programa es un producto sencillo pero muy bien realizado, que engancha desde el primer momento sin poner ninguna pega con tramas complicadas o un sistema de control del personaje.

En este último sentido, **FLASH** responde exactamente a lo que queremos que haga y de forma inmediata. En definitiva, un *flashazo* de juego. Para bien, claro.

M. DE LUIS



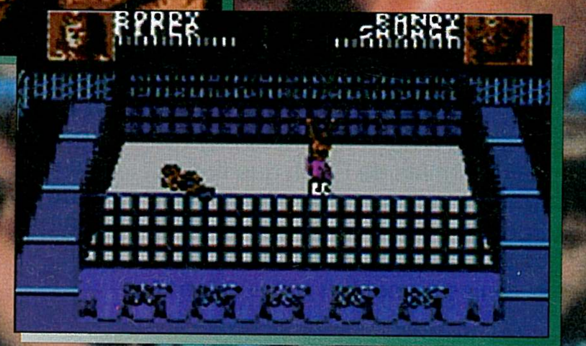
NES: deportivo

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

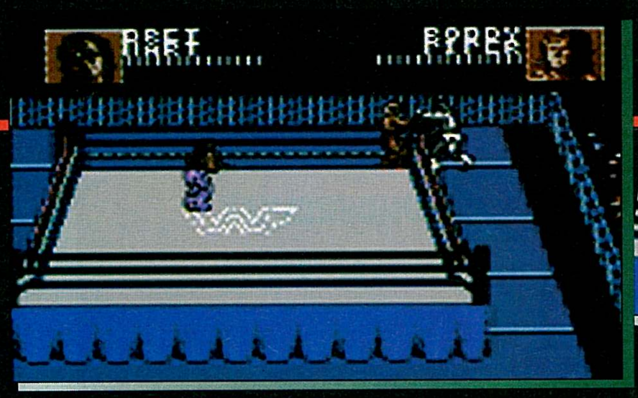
Wrestling, deporte al más puro estilo americano

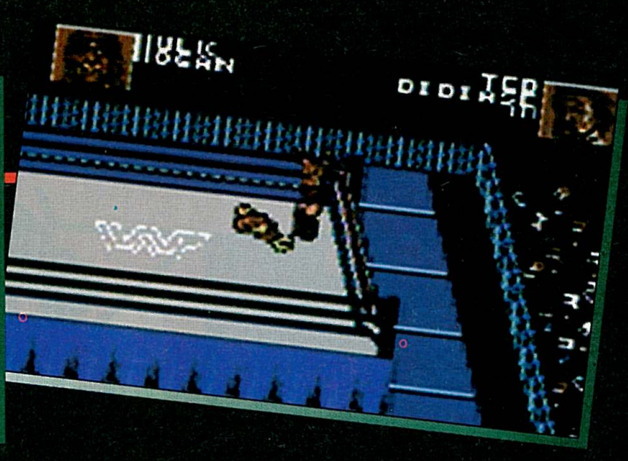
¿Deporte o espectáculo? Ésta es la duda que se plantea todo buen aficionado al wrestling. Ambas facetas se entremezclan en la lucha libre americana, uno de los espectáculos que provoca mayor expectación en el mundo, puesto que la mera pugna deportiva se encuentra salpicada por competencias y decorados al más puro estilo cinematográfico de Hollywood. La consola de ocho bits de Nintendo ha conseguido introducir numerosas variantes en esta nueva versión del deporte de moda.





La consola de ocho bits de Nintendo recoge modificaciones respecto a las versiones del juego del wrestling para las consolas Game Boy y Super Nintendo de 16 bits.





Los amantes del mundo de las 12 cuerdas van a disfrutar de lo lindo con los apasionantes enfrentamientos entre leyendas vivas del wrestling como Hulk Hogan, el impresionante Jake Roberts, más conocido como *El Serpiente*, o el excéntrico millonario Ted Dibiase, tres hombres capaces de concitar el odio y la pasión entre sus más acérrimos seguidores.

El gran espectáculo de la lucha libre americana llega con toda su vibrante fuerza para que los dueños de la consola de ocho bits de Nintendo disfruten de las hazañas de estos héroes contemporáneos.

Los combates entre los luchadores de wrestling pueden realizarse retando a la computadora, ya sea en luchas individuales o con la ayuda de una pareja, o bien, enfrentarse cara a cara a cualquier amigo que se atreva a retarnos.

El programa también nos ofrece la posibilidad de celebrar peleas uno contra uno o en equipos formados por dos de estos atletas circenses. En ambos casos tendremos la opción de elegir si queremos participar en el campeonato del mundo de la especialidad o, simplemente, en combates amistosos.

Para mantenernos como números uno de la alta competición es necesario que superemos a nueve rivales o a cuatro equipos. Sólo los elegidos por la diosa fortuna conseguirán saborear las mieles del triunfo.

Un reglamento especial

El objetivo buscado por todos los luchadores consiste en inmovilizar durante tres segundos a su rival sobre la lona. No obstante, la victoria puede obtenerse también

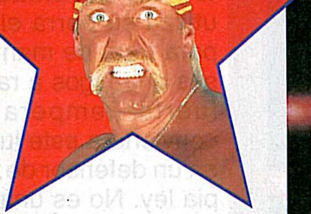
RODY PIPER

1,97 m. 110 kg.

Este luchador de Glasgow (Escocia) se caracteriza por su facilidad para adaptarse tanto a las peleas sobre la lona como a los



enfrentamientos fuera del cuadrilátero. Es un virtuoso de la gaita, instrumento con el que entona su himno antes de subir al ring.





HULK HOGAN

2,03 m. 137 kg.

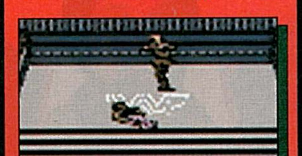
Ha sido el indiscutible número uno durante la década de los 80. Es el luchador más querido por el público. Su veteranía le permite afrontar situaciones límite sin perder la calma, supliendo así sus mermadas facultades físicas. El apoyo de sus millones de fans ha sido determinante para mantenerse en los primeros puestos.



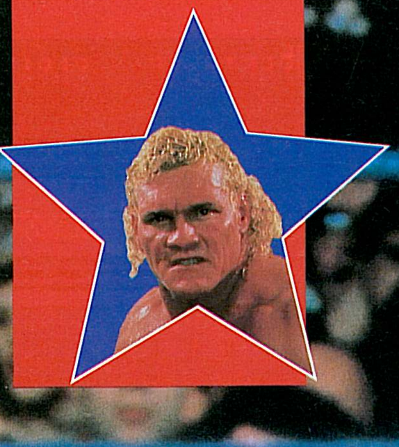
SID JUSTICE

2,07 m. 144,6 kg.

Presenta uno de los físicos más impresionantes, sólo superado



en altura por Undertaker. Su magnífica forma física la ha coneguido tras muchas horas de gimnasio. La recompensa al esfuerzo es una musculatura granítica.



En pantalla

TED DIBIASE

1,90 m. 118 kg.

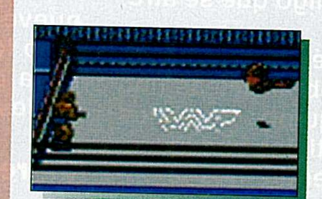
Más conocido como *El Hombre del Millón de Dólares*, este excéntrico millonario reparte dinero antes de cada pelea. Su filosofía es que el dinero



puede comprarlo todo, por lo que no pone reparos en sacar la chequera para conseguir sus metas. Su estilo de lucha es extremadamente técnico.







THE MOUNTIE

2,01 m. 111,4 kg.

Desde Canadá viene este Policía Montado, que utiliza su porra eléctrica para trata de mantener a sus enemigos a raya. Un fuerte temperamento convierte a este luchador en un defensor de su propia ley. No es una de las más fulgurantes estrellas del planeta del wrestling pero, con tiempo, todo puede llegar a suceder.

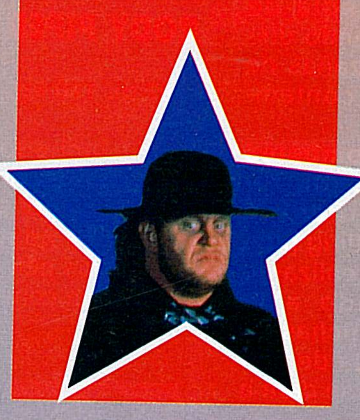
UNDERTAKER

2,14 m. 149,2 kg.

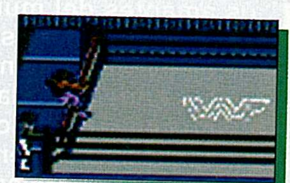
En el mundo de la lucha libre es comocido como *El Enterrador*. Sus 214



centímetros le permiten dominar algunos aspectos de las peleas con luchadores más bajos que él. Presenta un aspecto siniestro gracias a su atuendo negro y a un sombrero de ala ancha.







HITMAN HART

2,00 m. 105,5 kg.

La velocidad es la mejor opción que presenta Hitman Hart ante rivales con más experiencia que él. Su gran preparación física, lograda a base de innumerables horas de gimnasio y pesas, le permite ejecutar una considerable variedad de golpes. Su especialidad son las patadas en salto, con las que golpea en el pecho de los rivales, lanzándoles a las cuerdas.

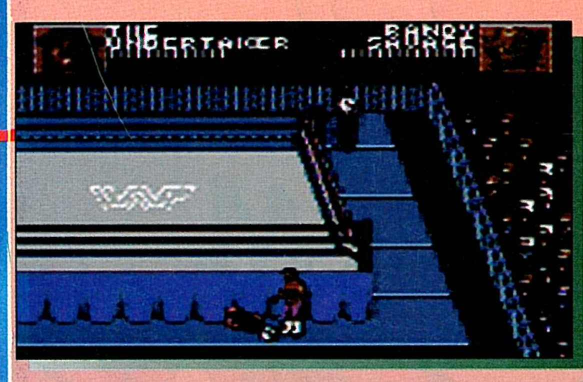
por descalificación, en el caso de que uno de los luchadores salga del ring y permanezca fuera de él más de diez segundos. Si la ausencia afecta a los dos contendientes, la pelea se declara nula. En el enfrentamiento por equipos, únicamente se necesita





Las luchas en jaulas son la especialidad para la consola. En esta modalidad, los contendientes no pueden salir de la jaula hasta que no acabe la pelea.

vencer a uno de sus componentes para asegurarse la victoria.
Una variedad de este programa radica en sustituir las doce cuerdas del cuadrilátero por unas rejas metálicas que rodean el ring.
Las peleas dentro de las jaulas impiden realizar algunos golpes. Además, introducen una forma alternativa para derrotar al rival, que consiste en alcanzar la parte superior de la reja mientras el contrincante está tumbado en la lona.
La segunda modalidad de lucha libre americana tiene algunas modificaciones que consiguen que el wrestling adquiera mayor emoción.
El cartucho, en este modo de lucha, no permite efectuar aquellos gol-



El objetivo de los luchadores es mantener al contrario tumbado en la lona durante tres segundos.

pes para los que sea necesario utilizar las cuerdas laterales del ring ni los soportes de éstas, situados en las cuatro esquinas del cuadrilátero.
En esta modalidad, los contrincantes no podrán salir del recinto de lucha al estar rodeados por la reja metálica.
En el caso de que uno de los luchadores impacte o se golpee contra una de las rejas, caerá fulminado de forma automática y, consecuentemente, perderá gran parte de su energía. Además, en esta modalidad no se permite la lucha por equipos.

Comparaciones

La comparación del juego **W. W. F. STILL CAGE CHALLENGE** con otras versiones de wrestling aparecidas para las consolas de **Nintendo**, permite observar una gran similitud con el cartucho aparecido para ***Game Boy*** y algunas pequeñas variaciones con el juego para ***Super Nintendo.***
Las diferencias con respecto a la versión de 16 bits, dejando a un lado la calidad de gráficos y el sonido, pueden resumirse en que tiene tantas ventajas como inconvenientes.
Como principal deficiencia, es conveniente reseñar que el cartucho para la consola pequeña de **Nintendo** carece de los golpes específicos que diferencian a cada uno de los luchadores del circo del wrestling
En la versión para la consola ***Supernintendo*** esta característica sí que existe. Además la consola de ocho bits tampoco nos ofrece la posibilidad de formar equipos formados por cuatro integrantes.
Por lo que respecta a las ventajas, que son indudables, esta versión del wrestling incluye la modlidad de los combates en jaulas y la aparición de diez magníficos luchadores en lugar de los ocho que incluye su *hermana mayor.*

JAVIER ITURRIOZ

W.W.F. CAGE

Interés:	**87**
Diversión:	**86**
Gráficos:	**92**
Originalidad:	**86**
Sonido:	**89**



SCHYSTER

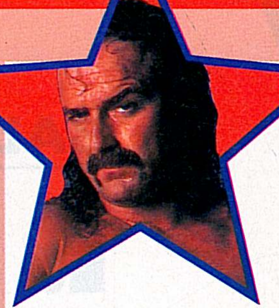
2,07 m. 112 kg.

Se trata de uno de los luchadores menos populares del circuito. Esto se debe a su ocupación como inspector de hacienda y a sus



constantes amenazas a los asistentes a los combates. En su atuendo destacan los tirantes y la corbata de lazo para lograr un aire de distinción.







JAKE ROBERTS

2,03 m. 113,2 kg.

El ir acompañado por una amenazante serpiente le ha dado a Jake el sobrenombre de *El Serpiente*. Se trata de un contrincante peligroso y sin escrúpulos, que no tiene ningún reparo a la hora de utilizar todo tipo de tácticas por muy sucias que estas sean. Cuando gana un combate rodea a su rival con sus serpientes.



RANDY SAVAGE

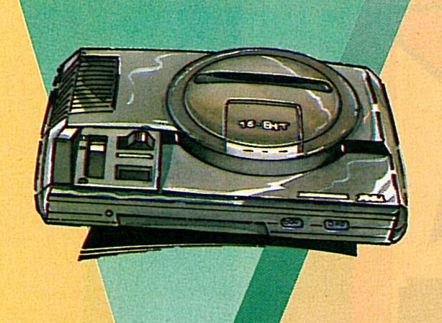
1,89 m. 108 kg.

También conocido como *Macho Man*, es uno de los rivales más



temibles del circuito. Aunque su estatura no llega al metro y noventa centímetros., su habilidad le permite ser un maestro en los ataques por alto y en la ejecución de codazos.





Mega Drive: arcade

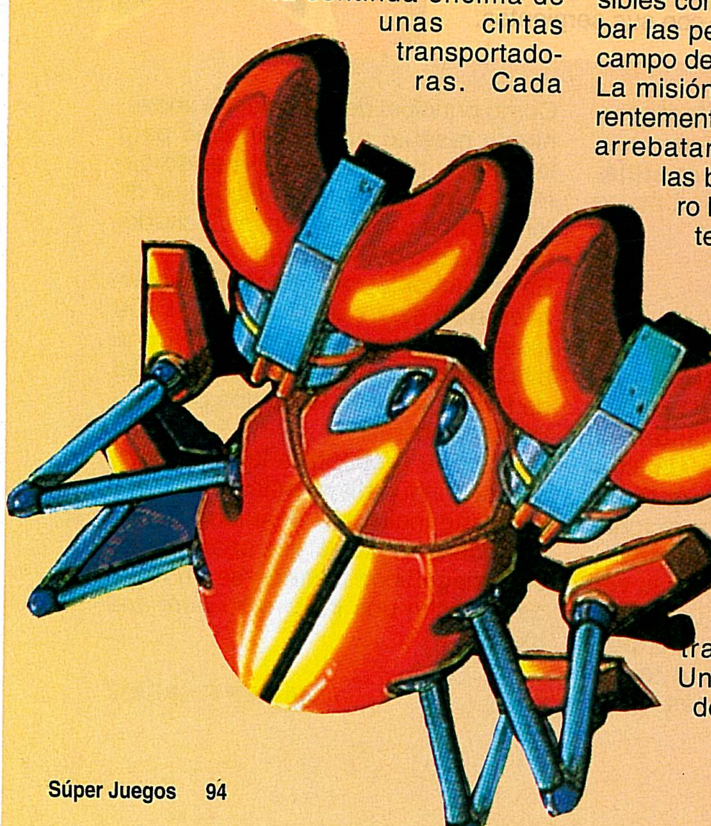
BALL JACKS

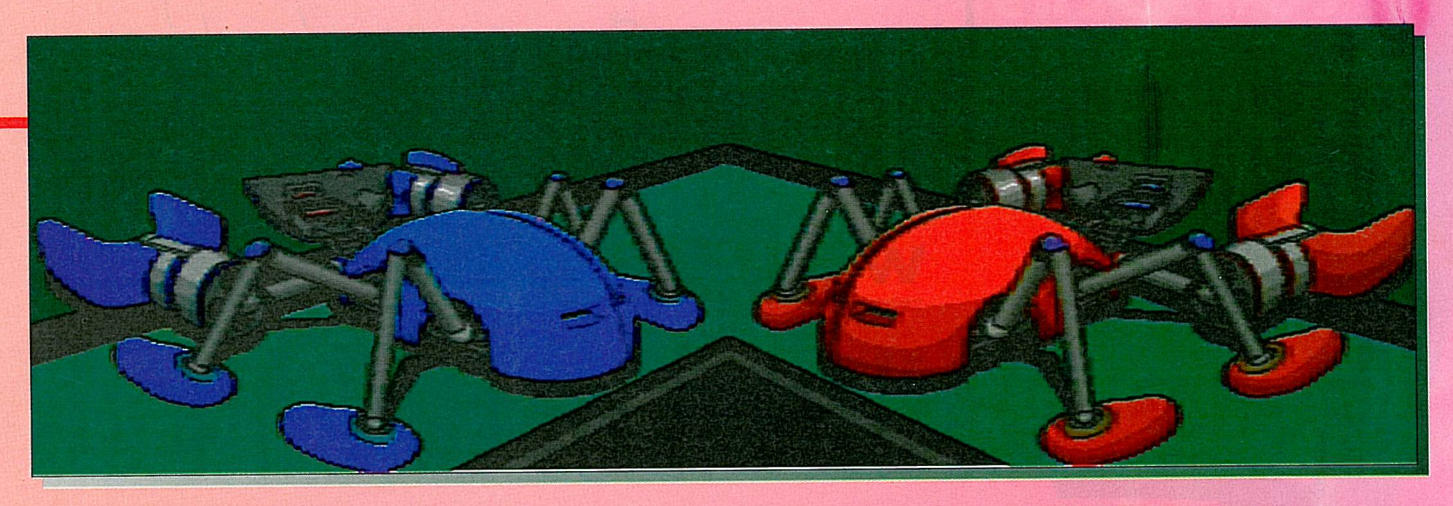
La grandeza de lo simple

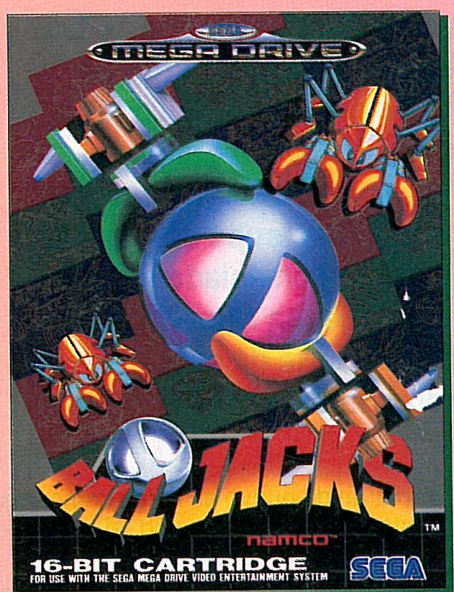
De la mano de la compañía Namco llega un original juego que se ampara en la diversión como recurso saludable para atrapar a los jugadores ávidos de emoción.

Este es uno de esos cartuchos que *saben* a máquina recreativa desde el momento en que se conecta a la consola. A primera vista tal vez parezca rarillo –en el buen sentido de la palabra– ya que el aspecto de la pantalla es muy curioso.
Dos robots se mueven verticalmente sobre unos railes que hay a cada lado de la pantalla. Detrás de ellos circulan bolas espaciales que se mueven de forma continua encima de unas cintas transportadoras. Cada robot tiene dos brazos extensibles con los que pueden robar las pelotas que hay en el campo del contrario.
La misión del juego es, aparentemente, tan sencilla como arrebatar al enemigo todas las bolas que tiene. Pero la ingenuidad en este caso puede resultar fatal, ya que se trata de una competición sin descansos en la que un descuido puede dar al traste con la partida.
Las pelotas conseguidas también pueden servir como arma para golpear al contrario al traerlas a nuestro campo. Una buena serie de golpes dejará fuera de combate al otro robot y es posible aprovechar esos instantes para quitar de su campo todas las pelotas.
La pantalla de opciones permite variar la mayoría de los parámetros que intervienen en el desarrollo y dificultad del juego, los segundos que se pueden sobrevivir sin ninguna pelota, la velocidad, la duración de cada partido, el número de sets, etcétera.
Al principio hay un modo de entrenamiento o *training* para aprender las reglas del juego sin perder vidas como locos. La mecánica es la misma que en el modo de juego real, aunque aquí contamos con la inestimable ayuda de ser inmortales.
Los gráficos están correctamente realizados y los sonidos cumplen su cometido sin más. La presentación quizás sea algo pobre comparada con las maravillas que se ven en ***Mega Drive*** últimamente. Es obvio que la compañía **Namco,** autores del programa y de múltiples máquinas re-





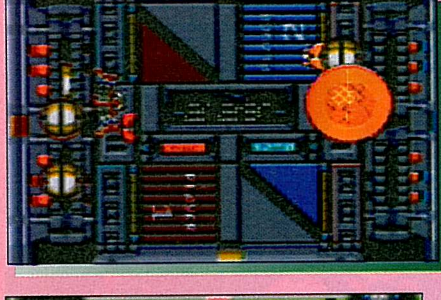






REGLAS DEL JUEGO

- El juego es, ante todo, competitivo. El único objetivo es derrotar al contrario (máquina o segundo jugador).
- Cada jugador comienza con un número determinado de pelotas en la cinta transportadora que le corresponde.
- Ambos jugadores pueden robar las pelotas al jugador contrario hasta dejarle sin ninguna.
- En ese momento comienza una cuenta atrás de un número determinado de segundos, transcurridos los cuales el jugador que haya perdido todas las pelotas es eliminado.
- Al robar una pelota al jugador contrario se le puede golpear con ella.
- Golpeando varias veces al otro jugador se consigue arrancarle una vida.
- El juego es un partido al mejor de un número determinado de asaltos.







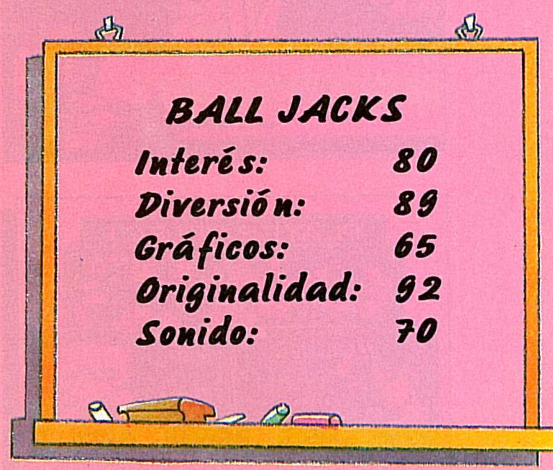
creativas, han concentrado sus esfuerzos en la jugabilidad y en el modo de dos jugadores. Desde ese punto de vista el juego es un logro completo, ya que la *playability* casi roza la perfección. La simpleza del juego, su desarrollo trepidante y el espíritu competitivo, prácticamente le convierten en un deporte para consola.

BALL JACKS es, ante todo un juego competitivo, una especie de deporte futurista robotizado en el que los protagonistas no tienen ni un segundo de descanso.

Lo único que se le puede reprochar a este original programa es que en modo de un jugador, después de unas cuantas partidas, puede resultar ligeramente monótono. Sin embargo, el modo de dos jugadores es, sin duda, uno de los más adictivos de todos los juegos que se hayan programado para la **Mega Drive.**



M. DE LUIS



Neo Geo: arcade

WORLD HEROES 2

Héroes en el tiempo

Hace poco tiempo los programadores de Alpha, una de las compañías que trabaja habitualmente para SNK, creó un juego de lucha al más puro estilo Street Fighter 2 llamado WORLD HEROES. La crítica mundial alabó las geniales características del pequeño cartucho de 82 megas que, sin acercarse apenas al fenomenal Fatal Fury, supo abrirse camino entre docenas de copias del ya demasiado mítico y manoseado Street Fighter 2. El éxito fue tan rotundo que SNK comenzó a realizar una segunda parte de esta fenomenal saga, encargando la dura tarea a ADK.









WORLD HEROES 2 es un explosivo cartucho de 146 megas (sí, habéis leído bien, ¡146 megas!) que presenta seis nuevos y exóticos adversarios, bonitas fases de *bonus* y una dificultad bastante elevada. Ahora ningún adversario estará en inferioridad frente a otro. Los 14 luchadores más brutales del mundo se enfrentarán de nuevo en fieros combates hasta que sólo quede uno, el merecedor del título de *neo-héroe*.
Los aficionados a los salones recreativos conocerán de sobra este juego que os presentamos en primicia.
Las reglas son elementales: dos luchadores se enfrentan en un combate a vida o muerte y el que antes acabe

DEATH MATCH MODE

Al igual que en el primer capítulo de la saga existe una opción de duelo a muerte a través de los cuadriláteros más mortíferos del planeta: Electro Orgy, Mine Land y Oil Inferno. En **WORLD HEROES 2** los dos luchadores se enfrentan a un único combate, con una sola barra de energía que mostrará en todo momento hacia que lado se inclina la victoria. Cuando uno de los guerreros complete la barra habrá vencido. Si el tiempo acaba y no hay victoria, la consola determinará el ganador.







HANZOU

Edad: 25
País: Japón
Disciplina: Ninja
Altura: 1,75 m.
Edad: 69 kg.
Año: 1581



REKKOZAN



↓ → + A

KOH-RYU HA



→ ↙ ↘ + A

NINPO KORIN KAZAN



↘ ↓ ↙ ← + B

SHURA

Edad: 20
País: Tailandia
Disciplina: Kick Boxer
Altura:
1,67 m.
Peso: 50 kg.
Año: 1762



FLYING KNEE KICK



↓ ↑ + B

AIRBORNE TWIRL KICK



↙ ↗ + B

RYOKO

Edad: 16
País: Japón
Disciplina: Judo
Altura: 1,67 m.
Medidas: 78-56-79
Peso: 48 kg.
Año: 1992



BOSATSUSHO



↓ → ↘ + A

SUPER SHOULDER THROW



← ↙ ↓ ↘ → + A

En pantalla

RASPUTIN

Edad: desconocida
País: Rusia
Disciplina: hechicero
Altura: 1,80 m.
Peso: 68 kg.
Año: 1914



THUNDER BLAST





← ↙ ↓ ↘ → + A

TROIKA SPIN



↓ ↙ ← + B

MUSCLE BOMBER



← → + A

RAGDOLL RAMPAGE



GIRA EL JOYSTICK 160º + B

MUSCLE POWER

Edad: 39
País: EE. UU.
Disciplina: luchador
Altura: 2,00 m.
Peso: 135 kg.
Año: 1984



con la energía del contrario será el vencedor. Para conseguir la victoria absoluta tendrá que derrotarle dos veces. Si hay empate, habrá otro combate más.

Estas reglas sólo afectan al Normal Mode. En el Death Match Mode los dos jugadores pelearán con la misma barra y a un sólo combate. Las tácticas ofensivas y defensivas se realizarán a través de los botones A, B y C. Dependiendo de la fuerza con que pulsemos cada uno de ellos, el golpe será más o menos violento.

La gran novedad de **WORLD HEROES 2** es la gran cantidad de luchadores: 14 personajes de todo tipo y calaña. Una vez que hayamos derrotado a todos, comenzará el duelo contra un guerrero místico llamado Geegus.

Todos los juegos de ***Neo Geo*** nacen para demostrar el poderío de la máquina. Son espectáculos audiovisuales prácticamente calcados de los de las recreativas de salón.

WORLD HEROES 2 recoge el éxito

JANNE

Edad: 19
País: Francia
Disciplina: espada
Altura: 1,68 m.
Peso: 53 kg.
Medidas: 89-59-91
Año: 1431



AURA BIRD





← → + A

FLASH SWORD



↓ ↑ + B

SWORD OF JUSTICE



← → + A



KIM DRAGON

Edad: 27
País: Corea
Disciplina: artes marciales
Altura: 1,55 m.
Peso 50 kg.
Año: 1967



HYAKU-RETSU-KEN

A A A A A

DRAGON KICK



↓ ↑ + B

de la primera parte para ofrecernos un cartucho más completo, con sus características mejoradas: escenarios preciosistas, animaciones más fluídas, más luchadores, una opción de duelo muy divertida y un tratamiento sonoro mucho más completo.
Técnicamente no hay pega. ADK ha realizado un trabajo que demuestra la tendencia actual de todas las compañías: los juegos de lucha. SNK sigue siendo líder a la hora de realizar obras maestras en este terreno, en este caso no tan sobresaliente como los dos FATAL FURY o ART OF FIGHTING, pero manteniendo la magia que rodea a todos sus productos.

THE ELF

MUDMAN

Edad: 17
País: Nueva Guinea
Disciplina: guerrero vudú
Altura: 1,66 m.
Peso: 48 kg.
Año: 1450



MUDCUTTER



↓ ← + A

MUDMAN ATTACK



↘ → + A

J. CARN

Edad: 36
País: Mongolia
Disciplina: guerrero mongol
Altura: 1,70 m.
Peso: 120 kg.
Año: 1198



MOUKO HAKYOUKU DOH



← → + A

MONGOLIAN DYNAMITE



↓ ↑ + A



FUUMA

Edad: 26
País: Japón
Disciplina: Fuuma Ninja
Altura: 1,75 m.
Peso: 70 kg.
Año: 1581



REPPUZAN



↓ → + A

EN-RYU HA



→ ↙ ↘ + A

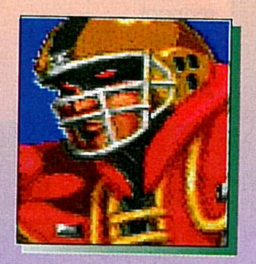
NINPO FURIN KAZAN



↘ ↓ ↙ ← + B

MAXIMUM

Edad: 28
País: EE. UU.
Disciplina: rugby
Altura: 2,51 m.
Peso: 107 kg.
Año: 1989



PIGSKIN THUNDERSHOT



↓ ↘ → + A

PENETRATION PUNT



↓ ↘ → + B

WORLD HEROES 2

Interés:	93
Diversión:	94
Gráficos:	91
Originalidad:	84
Sonido:	93

CAPTAIN KIDD

Edad: 28
País: Los Siete Mares
Disciplina: pirata
Altura: 1,90 m.
Peso: 78 kg.
Año: 1572



SHARK UPPER



↓ → + A

SHIP ATTACK



↓ ↘ → + A

Y tú sin Swissoft, ¿a qué juegas?

Si has jugado a todo, aún te queda lo mejor.

Ahora ya puedes conseguir los diskettes de swissoft. La forma más sabia de jugar y divertirte. Demuestra tu destreza haciendo cálculos, hablando inglés, descubre los secretos del cuerpo humano, resuelve los juegos más "super" en geometría, electrónica... ¡Los más apasionantes retos se presentan ante tí en pantalla! Si quieres sacarle más partido a tu ordenador, dale todo el juego del mundo... seguro que te lo aprenderás en grande.

PARA IBM Y COMPATIBLES. SWISSOFT... Y APRENDERAS JUGANDO

Dentro de cada programa encontrarás a tu fiel amigo Super Bat. Te ayudará a superar las pruebas de: Juegos hechos para pensar, Viajes a través del Universo, Cálculos de Fracciones, Principios de Inglés, Juegos de Memoria, El Mundo del Ordenador, Electrónica, El Cuerpo Humano... ¡Y muchos más juegos a tú alcance!







Secretos del baúl

¡Hola mix!
Aquí te mando trucos para juegos de la **Nintendo**:

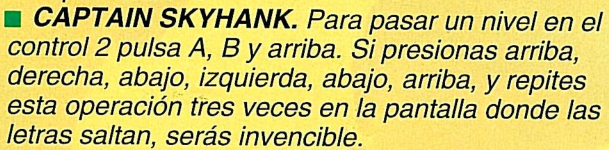
- **BOULDERASH.** Aquí tenéis algunos passwords:
Hielo: 635870
Arena: 840137
Océano: 840967
Volcán: 752053
Reliquia: 225378
- **CAPTAIN SKYHANK.** Para pasar un nivel en el control 2 pulsa A, B y arriba. Si presionas arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, y repites esta operación tres veces en la pantalla donde las letras saltan, serás invencible.
- **CASTELVANIA 2 SIMON'S QUEST.** Para comenzar el juego con bombas de fuego, agua bendita, cristal rojo, daga, castillo de Drácula, dos laureles y dos ojos, tienes que utilizar el siguiente password: PSPR–VRBV–U2DT–RTIZ
- **LIFE FORCE.** Cuando aparezca la pantalla del título pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Verás lo que ocurre.

Jesús A. Solís Pons (Baleares)

Admiradores por toda la península

Soy un niño portugués de 12 años y me encanta vuestra revista. Por este motivo os voy a revelar unos passwords para el juego **WORLD CUP** de **Game Boy**:
Nivel 2: 22433 Nivel 7: 17233
Nivel 3: 03333 Nivel 8: 56133
Nivel 4: 53033 Nivel 9: 51333
Nivel 5: 36333 Nivel 10: 97133
Nivel 6: 17233 Semifinal: 08633
Final: 01633
Hasta siempre Súper Juegos

Pedro Vélez (Portugal)



Duro de pelar

Allá va un truco para el **CHOPLIFTER** de la **Master System**. Presiona arriba, abajo, izquierda, derecha y el botón 1 en la pantalla de títulos. Así podrás elegir nivel.
Passwords para **WONDERDOG** de **Mega Drive**:
Fase 2: MYSTIC
Fase 3: ANKLES
Fase 4: LEDZEP
Fase 5: REEVES
Fase 6: WOOPIE

P. Antonio Fernández (Murcia)

Un megahombre biónico

¡Hola amigos! Os mando unos passwords para **MEGA MAN 3** de **NES**. Introduce las siguientes claves:

- Azul: A3; Rojo: E6
Te dará una cápsula de energía y matará a Snake y a Top Man
- Azul: A3; Rojo: C4 y C5
Matará a Snake Man, a Top Man y a Hard Man.
- Azul: F4, A3, D3, B5, A1, B2, Rojo: E1, A6
Llegarás al último nivel y contarás con nueve cápsulas de energía.

A. Girona Pelegrín (Callosa de Segura)



Una caja de sorpresas

Hola: me llamo Jorge y soy un gran aficionado a vuestra revista ya que dispongo de la consola ***Mega Drive****. Aquí os cuento una serie de trucos y consejos para esta fabulosa consola. Espero que puedan solucionaros algunos problemas.*

■ ***ALIEN 3.*** *Para poder elegir nivel conecta los dos mandos a la consola. Con el primer mando, eliges la pantalla de opciones, mientras que con el segundo presionas C, arriba, derecha, abajo, izquierda, A, derecha y abajo. Si lo haces bien, escucharás un sonido.*
Ahora comienza a jugar y cuando estés en ello pulsa Start. Con el juego parado, pulsa C, A, B, para pasar de nivel; repítelo tantas veces como quieras para llegar al nivel deseado.

■ ***LOTUS TURBO CHALLENGE****. Introduce los passwords SLUGPACE para tener un turbo infinito y MANSELL para que puedas clasificarte siempre.*

■ ***TEAM USA BASKETBALL.***
USA–China: password SXT7RCO
Croacia–USA: password 08TWNBN
CEI–Yugoslavia: password P4T3DB9

■ ***TAZMANIA****. Presionar A, B, C, en ambos mandos a la vez en la pantalla de título. Ahora presiona Start. Si acto seguido pulsas B y quitas la pausa, serás invencible. Si presionas C y quitas la pausa, podrás elegir nivel.*

■ ***SUPER THUNDERBLADE****. Para elegir nivel, presiona en la pantalla de título A, arriba, izquierda, derecha, derecha, izquierda, abajo y arriba. Luego pulsa simultáneamente Start y arriba para elegir nivel.*
Si en lugar de elegir nivel prefieres vidas extras, presiona A, B, C y Start al mismo tiempo sobre la pantalla del título.

■ ***DEVILISH.*** *Para tener 99 bolas, presiona abajo, A, B, C, izquierda en la pantalla del título.*

■ ***DESERT STRIKE****. Aquí tienes los siguientes passwords:*
Nivel 2: BQIRAEF
Nivel 3: TLIKOAP
Nivel 4: WTEOUSP
Gracias por publicar estos trucos que espero que os sirvan de ayuda. Hasta la próxima vez.

Jorge Peña Mocina (Granada)

¡Qué bárbaro! Tu esfuerzo vale por el walkman que regalamos cada mes

Empiezan por S

Hola mix: te mando dos trucos bastante buenos para dos portentosos juegos de la ***Mega Drive.*** *Ahí van:*

■ ***STREETS OF RAGE****. En este estupendo juego de mamporros pulsa izquierda, izquierda,B,B,B,C,C,C y cuando aparezca la pantalla de Game Over. Así conseguirás continuaciones infinitas, aunque aparentemente se vayan acabando.*

■ ***SONIC 2****. Antes de comenzar a jugar elige el menú de opciones. Una vez ahí, señala el sound test y haz sonar los siguientes sonidos: 19-65-9-17. Luego pon la opción "Sonic and Tails" y pulsa Start. Podrás elegir cualquier zona del juego.*

Miguel Angel Pérez (Albacete)

¡Qué grande es papá!

Hola, soy un adulto (je-je) de 30 años que, en cuanto puede, ayuda a su hija con los videojuegos. Viendo lo difícil que me resultaba el juego ***ECCO, THE DOLPHIN****, me he decidido a escribir estas líneas para ver si de éste modo puedo evitar un poco el sufrimiento de algunos padres cuando surga la inevitable pregunta de los hijos: "¿a que no eres capaz de pasar este nivel?".*

Nivel 2: CYJLXJDD
Nivel 3: XGQIDUAY
Nivel 4: YCJMDUAS
Nivel 5: CHWTDUAV
Nivel 6: CWQMWIAE
Nivel 7: URODYREV
Nivel 8: WHXZXRER
Nivel 9: LYHWXREE
Nivel 10: NTUZUREO
Nivel 11: BWFIVREA
Nivel 12: TKEMXREL
Nivel 13: 0GZPXREA
Nivel 14: WYPIXREJ
Nivel 15: MXYTXREU
Nivel 16: ASWTAPEA
Nivel 17: NYZVAPEY
Nivel 18: RQZZAPEY
Nivel 19: KTREBPES
Nivel 20: GKLIBPED
Nivel 21: CYOSQOEO
Nivel 22: FGXJGPLX
Nivel 23: NXDGKMLA
Nivel 24: VYNCKMLP

Francisco Javier Lamoz (Zaragoza)



José Esteban San Miguel
Sin duda alguna, éste es el dibujo más 'bestial' del mes. Y es que Mario rompe con todo.

Sergio Galiano

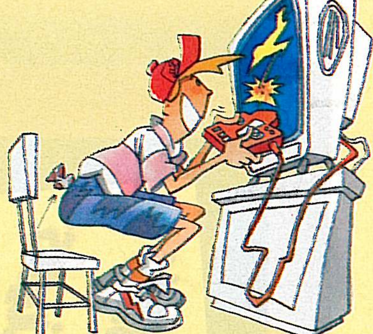
Oscar Albert



P.O.L.O. TO THE RESCUE
Marc Asensio
¡APUNTATE A SUPER JUEGOS!
TURTLES
STREET FIGHTER II
Susana García
Lemmings 2 the Tribes
Querido Super Juegos: Me gustaría que sacaseis si no es mucha molestia algún mapa de Los Lemmings y de Rockin' Kats
Francisco José García
TAILS
Ricardo Sánchez

Los súper del mes

canadian
HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

1 MICKEY MOUSE 2 ↑
2 GLOBAL GLADIATORS ↑
3 RAINBOW ISLAND ↑
super juegos SONIC 2
super juegos BATMAN RETURNS



GAME GEAR

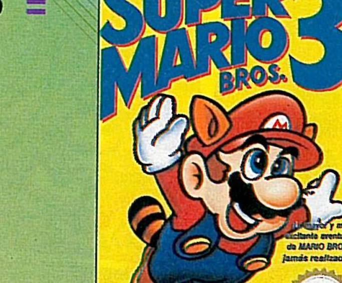
1 GLOBAL GLADIATORS ↑
2 MICKEY MOUSE 2 ↑
3 ARIEL THE LITTLE MERMAID ↑
super juegos PRINCE OF PERSIA
super juegos HOME ALONE

SUPER NINTENDO

1 TINY TOONS ↑
2 SUPER STAR WARS ↓
3 PRINCE OF PERSIA ↑
super KING ARTHUR'S WORLD

NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 =
2 BATTLETOADS ↑
3 MANIAC MANSION ↑
super THE FLINTSTONES





KING ARTHUR'S WORLD

super juegos BEST OF THE BEST





THE FLINTSTONES

super juegos BATMAN, RETURN OF THE JOKER

GAME BOY

1 SUPERMARIO LAND 2 =

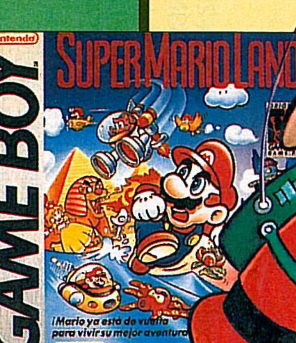
2 SUPERMARIO LAND 1 ↑

3 STAR WARS ↑



super juegos KRUSTY'S FUN HOUSE

super juegos BATMAN, RETURN OF THE JOKER





MEGA DRIVE

1 FATAL FURY ↑

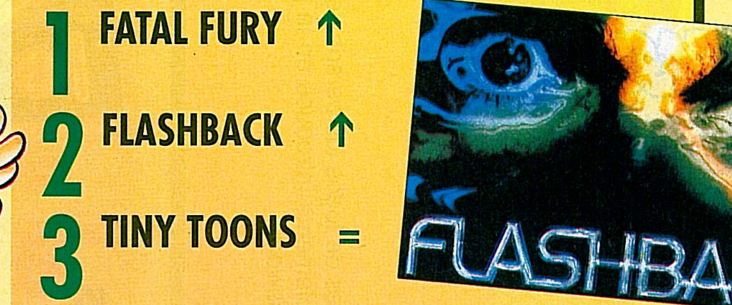
2 FLASHBACK ↑

3 TINY TOONS =

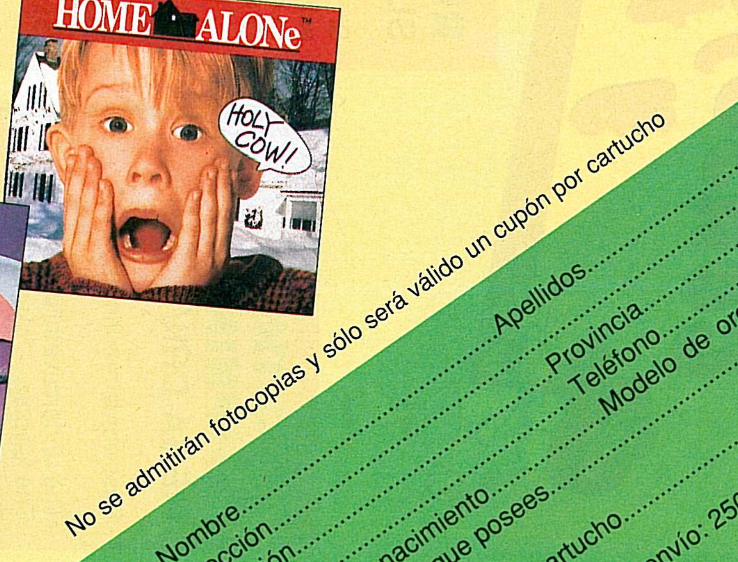


super juegos GLOBAL GLADIATORS

super juegos ROLLING THUNDER



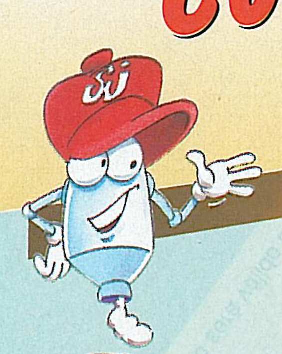
Queridos jugones,
a partir de este número os ofrecemos un interesante regalo que no debéis pasar por alto: un magnífico descuento de **500 pesetas** en **TODOS** los cartuchos que aparecen en nuestra sección de **HITS.** Además, para que vuestra elección sea más amplia hemos incluido dos juegos recomendados por los que sentimos debilidad. Apresúrate, rellena este cupón correctamente y envíalo o acude a cualquier centro **CANADIAN** para aprovechar esta ocasión única.



No se admitirán fotocopias y sólo será válido un cupón por cartucho

Nombre.......................... Apellidos..........................
Dirección..........................Provincia..........................
Población..........................Teléfono..........................
C. Postal..........................Modelo de ordenador
Fecha de nacimiento..........................
o consola que posees..........................
Título de cartucho..........................
Gastos de envío: 250 ptas.

Consejos y trucos



RIVAL TURF
SUPER NES

Si quieres cambiar los nombres de todos los personajes de este simpático cartucho, simplemente introduce en la pantalla de records el siguiente password:
CHRCONF

ECCO THE DOLPHIN
MEGA DRIVE

Passwords marítimos:

The undercaves:	levelsct
The lagoon:	sharkfin
Open ocean:	khdbvris
Ice zone:	xrgqxrix
Hard water:	maglxrlm
Cold water:	lnxhxrlb
Island zone:	dvjlurlc
Deep water:	oewsurlc

BLAZING SKIES
SUPER NES

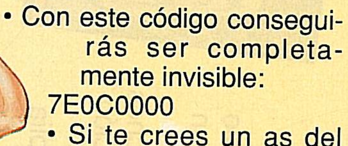
Entra en la pantalla de passwords. Una vez dentro dirígete a END sin haber escrito ninguna clave y pulsa un botón. Aparecerás en una fase más avanzada y con las habilidades de Marcel LeBlanc a tope.



STREET FIGHTER II
SUPER NES

Seguro que lo estábais esperando. Aquí tenéis una recopilación de los mejores códigos del Action Replay para Street Fighter II:

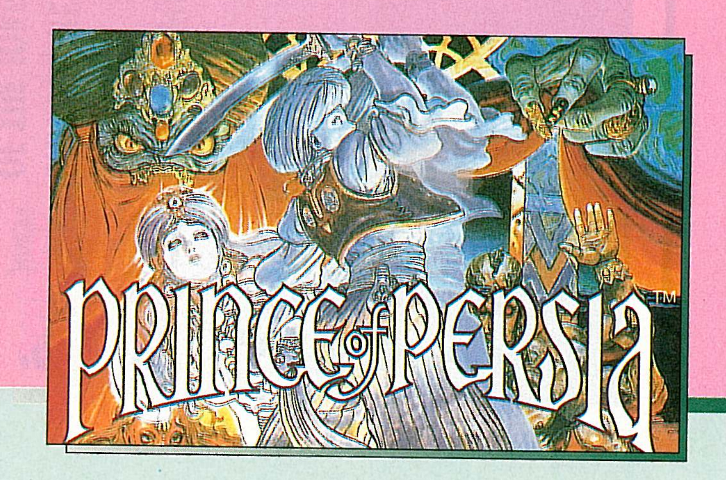
• Para lanzar bolas ultrarrápidas:
7E0CB905
• Para lanzar bolas superlentas:
7E0CB912
• Con este código conseguirás ser completamente invisible:
7E0C0000
• Si te crees un as del Street Fighter II, introduce este código y jugarás sin ningún tipo de magias:
7E0CB201
• Este código limita el uso de bolas. Cambia la X por el número de bolas que quieras tener:
7E10010X
• Con éste conseguirás que tu luchador salte más que Goku:
7E0C3210



PRINCE OF PERSIA
SUPER NES

Usa estos passwords para que la labor de rescatar a la princesa sea mucho menos dificultosa:

Nivel 2: VW5J+9B
Nivel 3: BHTRBX4
Nivel 4: VHB7DV9
Nivel 5: 3N9N37X
Nivel 6: MGMGTC9
Nivel 7: LPC1+H2
Nivel 8: CPMQTQG
Nivel 9: BQ1V+2L
Nivel 10: 951C3ND
Nivel 11: 3KJ9+LD
Nivel 12: M8Q8LJZ
Nivel 13: BYP8W+D
Nivel 14: 97PZLPZ
Nivel 15: YMF2L1!
Nivel 16: 8CZFWB5
Nivel 17: 7L1GS4C
Nivel 18: Z35Q9LC
Nivel 19: Q95YFJC
Nivel 20: 86W3MY5





¿Quieres ser el primero en ver las TORTUGAS NINJA III?

El preestreno será el sábado 10 de Julio en el cine Lope de Vega de Madrid y en el cine Aribau de Barcelona a las 12´00h.

¿Que cómo puedes conseguir tu entrada? muy sencillo. Sólo con presentarte en cualquier centro Canadian de Madrid o Barcelona y entregar el cupón de esta página (no se aceptarán fotocopias) te regalarán dos invitaciones y así podrás ir acompañado de algún amigo.
Es una ocasión única que no puedes desaprovechar.
El número de entradas es limitado y se entregarán a los primeros que pasen a recogerlas

LAS TORTUJAS NINJA III TE ESPERAN

Nombre..
Apellidos...
Dirección...
Población...............................Provincia...
C.Postal...............................Teléfono...
Fecha de Nocimiento...
Modelo de ordenador o consola que posees...

Máquinas recreativas

A pesar de la gran calidad que, hoy por hoy, ofrecen los juegos de consolas y ordenadores, es un hecho que los programas más espectaculares se encuentran en las salas recreativas y las ´coin-op' son las líderes indiscutibles en el mercado del ocio. En este artículo se analiza en profundidad este pequeño mundo: sus características, su historia, sus componentes y, cómo no, sus problemas.



En los salones recreativos, los jugadores compiten uno contra otro en divertidas competiciones de Fórmula 1.

Las *coin-op*, o máquinas recreativas, basan gran parte de su filosofía en el entorno en el que se van a ubicar. El hecho de jugar en público, algo que no sucede en consolas ni ordenadores, supone la existencia de un efecto psicológico que cobra una gran importancia.

En un salón recreativo, el jugador más habilidoso es una especie de rey al que todos admiran y del que se puede aprender. Hay expectación. No es solamente la emoción de jugar, sino el poder contemplar una fase nueva o un enemigo distinto.

La diferencia fundamental entre las máquinas recreativas y las consolas de videojuegos es la forma en la que están planteadas. El desarrollo de la mayoría de los juegos de consola es lineal, independiente de la habilidad y características de cada jugador. En una máquina *coin-op* esta dificultad es variable y a veces se ajusta a la habilidad de cada jugador. Las máquinas recreativas no deben producir frustración.

Su comprensión ha se ser fácil. Un jugador debe aprender a jugar de forma casi instantánea y la fase de aprendizaje es mucho más breve que en cualquier videojuego de ordenador.

Normalmente, en la fase de demostración o *attract*, el programa lleva un tutorial donde se explica la forma de jugar de manera sencilla. Por ejemplo, basta contemplar la *demo* del TETRIS unos



minutos para conocer el funcionamiento.
Para un aficionado a las consolas u ordenadores resulta difícil de asimilar la idea de que la *coin-op* sea una máquina inteligente que, cuando quiere, juega con el jugador y no al revés.
En esta pequeña paradoja se basa todo el mercado de las *coin-op*, ya que lo más importante es conseguir *enganchar* al jugador para que no se canse a las primeras de cambio.



La calidad gráfica y sonora de algunos juegos de 'coin-op' hace que no sean superados fácilmente por los cartuchos para consola.

El espíritu de las 'coin-op'

La clave está en conseguir que todos los jugadores participen durante un tiempo determinado, desde el más inexperto hasta el más avanzado. Para ello, existen los llamados *cuellos de botella* (zonas en las que entran muchos pero sólo consiguen salir unos pocos afortunados).
En el TETRIS, por ejemplo, existen series de piezas que son más difíciles de colocar. La máquina recreativa utiliza dicha serie de piezas cuando considera que el jugador ha estado el tiempo justo para disfrutar de su moneda.
Siguiendo esta misma política, las recreativas son más fáciles para quién gasta más dinero en ellas. Esto, que a simple vista podría parecer una perogrullada, se traduce en cambios que resultan imperceptibles a la hora de jugar.
Por ejemplo, en los juegos de peleas y lucha, al perder todas las vidas contra un enemigo de fin de fase y continuar la partida con una nueva moneda, un jugador avispado advertirá que el enemigo al que se ha cansado de dar puñetazos en la partida anterior



El hardware específico de algunas máquinas permite realizar simulaciones realistas de carreras de coches y motos.

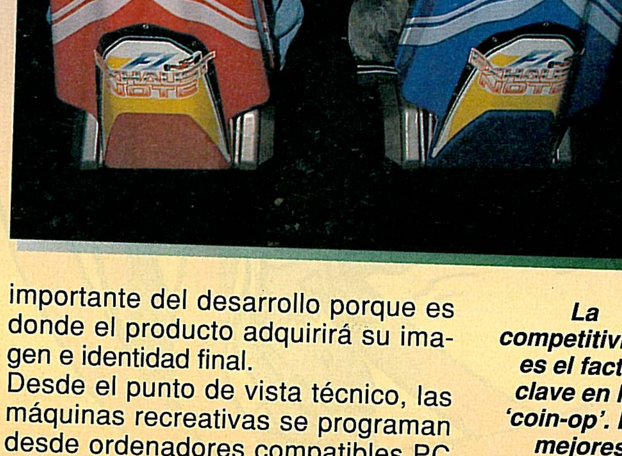


Algunas máquinas recreativas son verdaderas cabinas de vuelo que, en ocasiones, invierten a los jugadores en el aire.

sin conseguir derribarlo, cae abatido al tercer golpe.
Hay que evitar por todos los medios que el jugador se frustre. Se trata de poner las cosas difíciles pero nunca imposibles. La persona que manifiesta la intención de jugar otra partida tiene derecho a que se rebaje por unos instantes el listón de la dificultad.

Cómo se programan

El proceso de creación no difiere en exceso del de un videojuego convencional. Primero se desarrolla un guión o *story board,* donde se detallan las características del juego, los personajes y los escenarios. Después se procede a programarlo que, contrariamente a lo que pudiera parecer, no es el proceso más laborioso. Por último, se realizan los ajustes.
El período de pruebas es la fase más importante del desarrollo porque es donde el producto adquirirá su imagen e identidad final.
Desde el punto de vista técnico, las máquinas recreativas se programan desde ordenadores compatibles PC con sistemas de desarrollo y ensambladores cruzados.
Un ensamblador cruzado es un



La competitividad es el factor clave en las 'coin-op'. Los mejores jugadores son admirados por todos.

CREADORES DE ILUSIONES

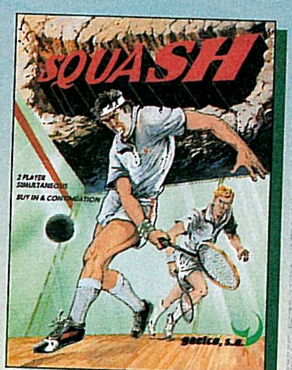
Japón, EEUU y España son los únicos países que producen programas para 'coin-op'. SUPER JUEGOS se desplazó hasta la sede de la empresa española GAELCO, que diseña hardware y juegos, para entrevistar a su director ejecutivo, Julián Goicoa.

¿Cuáles son las diferencias entre el mundo de las consolas y las recreativas?
La distribución de los juegos es muy diferente. Los juegos de máquina recreativa son un producto con un *marketing* semi-industrial, mientras que las consolas siguen un *marketing* de consumo.

¿Cómo serán los videojuegos del futuro?
Toda labor creativa está sustentada en las ideas de una persona: si son buenas se produce el éxito y entonces son imitadas. El futuro tenderá a mejorar el equipo técnico incorporando los últimos avances electrónicos.



Julian Goicoa





Los juegos de 'coin-op' que recrean escenas de lucha entre los protagonistas son los que cuentan con mayor número de adeptos.

programa que genera código para una máquina distinta a la que se escribe el programa. El lenguaje de programación utilizado, como era de suponer, es el ensamblador.

Por fortuna, las máquinas recreativas (al igual que las consolas) proporcionan muchas ayudas hardware a sus programadores. Existen procesadores específicos para manipular gráficos, realizar *scrolles*, ocultar parcialmente la pantalla, realizar degradados, fundidos, etc., labores todas ellas que, en condiciones normales, requerirían una compleja labor programativa. El apartado del sonido también esta apoyado por chips que reproducen *samples* (sonidos reales digitalizados) por varios canales para dar sensación de realismo.Una vez que el programa está acabado se procede a instalarlo en alguna sala recreativa con carácter experimental.

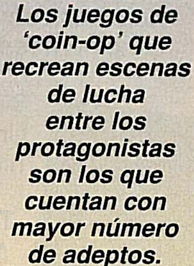
La primera recaudación es fundamental. Si la placa en pruebas no supera unos mínimos, se cuestiona el lanzamiento. Se analizan las causas, los puntos donde los jugadores pierden el interés, y un psicólogo estudia las reacciones de los usuarios. Con estos datos, se realiza otra versión, que se vuelve a probar en las salas de máquinas recreativas.

El proceso se repite en la medida de lo razonable, ya que a veces llega un punto en el que, a pesar de las modificaciones, no se consiguen los resultados deseados. La recaudación manda y si el juego no funciona, se desiste de introducirlo en el mercado.

Este sector, consigue buenos beneficios para sus creadores, pero existe un alto factor de riesgo. Una recreativa no producido equivale a



Por cien pesetas se puede emular al mismísimo Clint Eastwood en sus aventuras del lejano Oeste.



¿Influye en algo el carácter latino a la hora de crear o es más importante la constancia en el trabajo?
No hay un buen ingeniero sin un buen programador. La creatividad debe sustentarse siempre sobre una labor de trabajo continuada.

¿En qué difieren los mercados español, japonés y americano?
El mercado japonés es, al igual que el español, un mercado joven. El americano está más diversificado en el apartado de las edades. En EEUU tienen una repercusión mayor los juegos que utilizan elementos relacionados con su entorno local y costumbres: béisbol, rugby o baloncesto.

¿Podéis competir con multinacionales como Sega o Taito?
A nuestro nivel sí, pero ellas son compañías que cotizan en la Bolsa de Tokio y que tienen un volumen de exportación inmenso.

Personalmente, ¿os gusta jugar?
Por supuesto. Si no fuera así no estaríamos en esto. Es la primera pregunta que le hago a alguien que va a trabajar en nuestra compañía.



El éxito de un juego en 'coin-op' es una garantía para transformarlo a otro formato, si la reproducción es fiel y se rige por criterios de calidad.

DONKEY KONG.
Supuso la aparición del popular Mario.

BUBBLE BOBBLE.
Adictivos como el mismísimo oxígeno para respirar.

SPACE INVADERS.
Un clásico matamarcianitos.

TETRIS.
Non comment. Faltaría más.

PANG.
Diversión sin fin a punto de llegar a la consola Super Nintendo.

PAC MAN.
Primer programa de máquina recreativa que ha pasado a la historia.

SUPER MARIO WORLD.
Uno de los juegos *papás* de Mario.

STREET FIGHTER II.
Arrasó en *coin-op*, barrió en Super Nintendo y hará lo propio en Mega Drive.

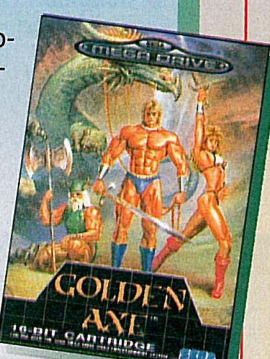


OUT RUN.
Innovación del hardware de reescalado de gráficos: alejamiento y acercamiento de los personajes.

SUPER HANG ON.
Motociclismo a lomos de una maqueta a escala real.

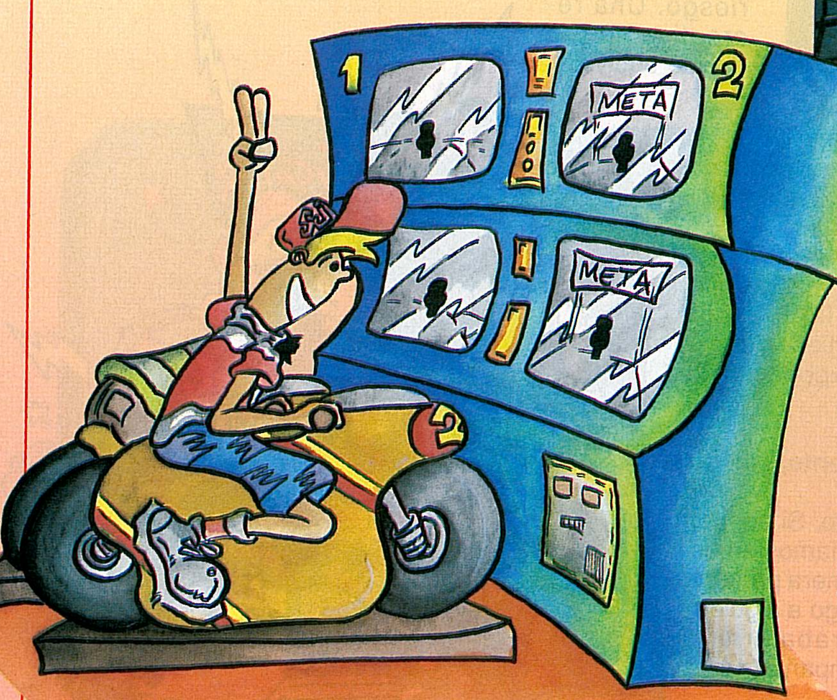
AFTER BURNER.
Una cabina con dos ejes de giro permitieron experimentar sensaciones recreativas desconocidas.

GOLDEN AXE.
Golpes con final apoteósico. Dos jugadores de forma simultánea.



DOUBLE DRAGON.
Juegazo de lucha y conversión al canto en Super Nintendo.

desperdiciar un año entero de trabajo. Es un hecho que la sociedad tiene cada vez más tiempo libre y, consecuentemente, fomenta el ocio. Las nuevas tecnologías incorporadas a la industria del videojuego hacen posible que los avances más innovadores de la electrónica tengan un precio asequible.

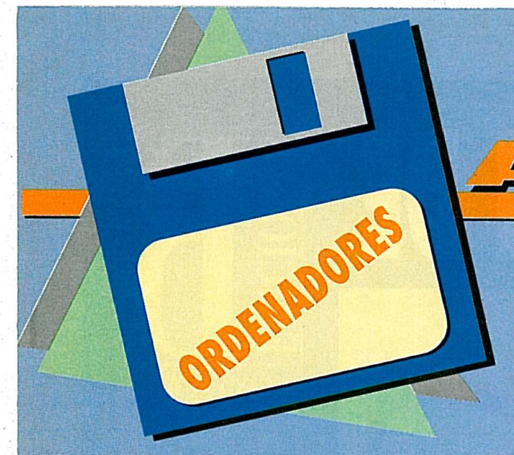


La emoción se multiplica por tres al jugar de forma simultánea contra dos personas más. La carrera es real.

En adelante todos seremos los beneficiados porque la carrera del ocio promoverá un aumento del presupuesto dedicado a la investigación en las empresas del sector.

El futuro del *coin-op* puede derivar por muchos caminos, pero nadie pone en duda que los videojuegos venideros serán sorprendentes. Gráficos reales vía CD ROM, vídeo interactivo o técnicas holográficas, realidad virtual. Pero, como alguien dijo... eso ya es otra historia.

MARIO DE LUIS GARCIA



A EXAMEN

Unlimited adventures



Este juego plantea la inédita posibilidad de elaborar tus propios escenarios con la utilización de más de 200 imágenes clásicas procedentes de otros juegos. Este programa plantea la posibilidad de diseñar nuestro propio juego, creando un argumento con el que nos identifiquemos. Con **UNLIMITED ADVENTURES**, las expectativas son amplias ya que puedes incluir en el juego a tus propios personajes.

Sin darte cuenta, te verás sumergido en un mundo ficticio obra de tu mano e imaginación. Por lo tanto, la habilidad, la destreza y la inventiva adquieren con este programa un valor indudable. Las mazmorras, ideadas por tu mente, pueden ser probadas inmediatamente con un interface de apuntar y pulsar que elimina todos los errores que puedan contener estas imágenes. Es imprescindible destacar la magnífica calidad de las vistas tridimensionales, elegidas directamente de juegos que alcanzaron una enorme popularidad.

Los personajes, extraídos de una selección de 112, están dotados de determinadas habilidades, golpes y hechizos dependiendo de su condición. Además, el equipo de protagonistas dispone de una raza y un carácter, que determinan su valía para el desarrollo del juego.

UNLIMITED ADVENTURES es un programa original e interesante que aporta el atractivo de poder construir un mundo hecho a tu medida.

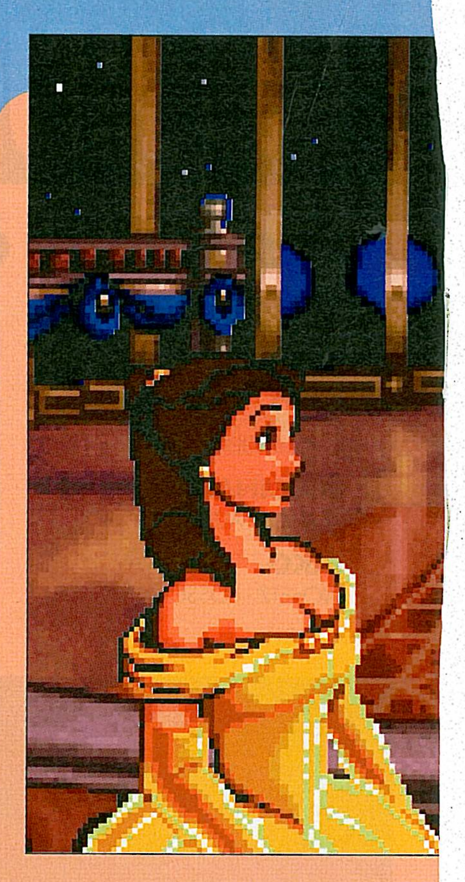
La imaginación y las delimitaciones programáticas son tus únicas fronteras para alcanzar la máxima diversión.



GENERO: Rol. (PC)	
INTERES:	73
GRAFICOS:	75
SONIDO:	71
ORIGINALIDAD:	81



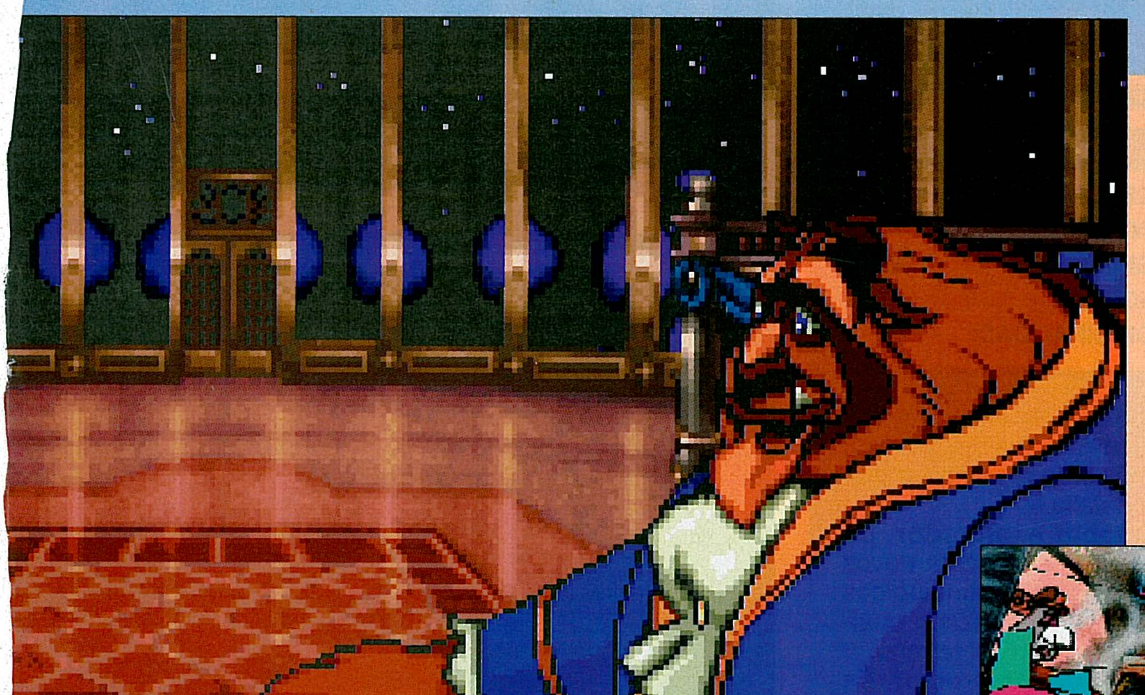
Un interface de apuntar y pulsar elimina cualquier error que contengan las imágenes creadas por tu imaginación.



LA BELLA Y LA BESTIA ha sido uno de los éxitos cinematográficos más importantes de los últimos tiempos. Ahora también podemos disponer de este clásico de Walt Disney en el mundo de los ordenadores personales.

El juego varia con respecto al argumento de la película, ya que la trama se inicia con Bella ya encerrada en el castillo. Los objetos animados convencen a la protagonista para que realice una fiesta en honor de Bestia, un personaje de







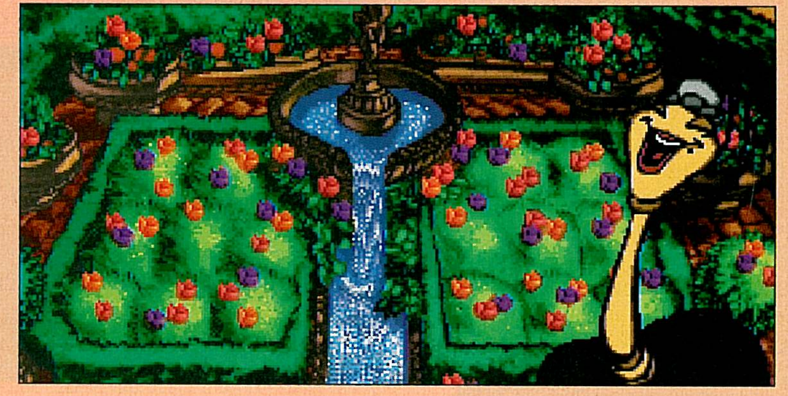
Si superamos el tiempo disponible para realizar las tareas domésticas, Bestia desaparecerá.



aspecto monstruoso pero de un enorme corazón.
El juego consta de dos niveles de dificultad y se divide en cinco fases que discurren a través de las distintas estancias del castillo. La principal complicación reside en cumplir puntualmente con el tiempo previsto para ejecutar cada una de las tareas caseras. En caso de agotar el tiempo establecido, Bestia desaparecerá y no se podrá culminar la misión.
LA BELLA Y LA BESTIA consigue el entretenimiento de toda la familia, tal y como ya ocurrió en las pantallas cinematográficas. Tras la consecución de los Oscar a la mejor canción y a la mejor banda sonora original otorgados en el presente año por la Academia de Hollywood, los programadores debían someterse a un complicado reto: emular a su antecesor en cinemascope. La apuesta no resultaba sencilla, pero han conseguido transformar de un modo extraordinario las melodías al ámbito del PC.
Es imprescindible destacar los cuidados detalles gráficos que se observan en el juego, destacando la secuencia de animación final que imprime un marco grandioso a **LA BELLA Y LA BESTIA**.

GENERO:	Reflexión. (PC)
INTERES:	86
GRAFICOS:	92
SONIDO:	93
ORIGINALIDAD:	87







Xenobots

Durante los últimos tiempos, los alienígenas han ensanchado su campo de acción y sus bases se han extendido a lo largo de todo el Universo. La Tierra constituye ahora su objetivo más apetecible. Para lograr su maligno propósito, los invasores han ideado una serie de máquinas asesinas carentes de inteligencia, con las que pretenden arrasar todo brote de humanidad. Su objetivo es servir de enlace para la definitiva conquista alienígena.

Los xenobots, escuadrones formados por flotas de grandes robots, representan la única esperanza para liberar al planeta de esta amenaza extraterrestre. La misión de estos privilegiados equipos consiste en eliminar cualquier germen alienígena de las bases terrícolas. Para la lucha, contamos con tres modelos de xenobot:

Xenobot humanoide. Está perfectamente equipado y posee una enorme capacidad armamentística para emplearse a fondo en plena batalla.

Xenobot explorador. Es rápido y reconoce a través de sensores tecnológicos de diseño avanzado cualquier porción del terreno.

Xenobot constructor. Es lento pero posee una inmensa capacidad de carga para construir la Red.

Resulta interesante que practiques en el nivel de entrenamiento con los distintos modelos de xenobot antes de lanzarte a la aventura, ya que es imprescindible dominar a la perfección sus movimientos. Su control no resulta complicado, pero en un primer momento puede crearte serias dificultades.

GENERO: Arcade. (PC)	
INTERES:	79
GRAFICOS:	82
SONIDO:	81
ORIGINALIDAD:	84



Los xenobots son la única esperanza de salvación de la Tierra. Practica con ellos antes de lanzarte a una dura lucha.

Shadow of the comet



La acción se desarrolla en 1910. El intrépido reportero John T. Parker pretende descubrir las causas de un suceso que ocurrió en el pequeño pueblo de Illsmouth hace 76 años. Por aquel entonces, un científico captó el paso del cometa Halley en el firmamento. Tras obtener este magnífico documento perdió la razón en extrañas circunstancias, que nunca pudieron ser aclaradas. El joven periodista, después de convencer al director de su diario, decide investigar

GENERO: Aventura. (PC)	
INTERES:	92
GRAFICOS:	94
SONIDO:	82
ORIGINALIDAD:	87





John T. Parker intentará desenredar la maraña de sectas que se han asentado en la pequeña y tranquila localidad de Illsmouth.



estos extraños acontecimientos, coincidiendo precisamente con una nueva aparición del cometa Halley. La oportunidad del suceso puede suponer un espectacular aumento de la tirada, hecho que no pasa desapercibido para los rectores del periódico.
Parker llega a Illsmouth y, por una de esas casualidades de la vida, encuentra en su alojamiento el diario del científico. También consigue decubrir el bosque donde efectuaba sus dibujos. Mientras realiza fotos, Parker se encuentra con una reunión de los acólitos de una secta. Al ser descubierto, el reportero huye precipitadamente del bosque.
La fortuna permitirá al periodista acceder a una biblioteca donde se halla un libro, el Necronomicón, que contiene toda la información conocida acerca de las diversas sectas que se han instalado en el pueblo. A partir de entonces, el reportero no tendrá más objetivo que desenmascarar todos los extraños sucesos acaecidos en Illsmouth.
El programa tiene una calidad magnífica y la mayoría de las imágenes están digitalizadas. La música acompaña perfectamente el desarrollo del juego, otorgándole un fondo ambiental adecuado para seguir el camino del cometa.

Paladín II: caballeros andantes

El medievo fue una época propicia para el surgimiento de caballeros que luchaban contra el mal y defendían a los débiles. **PALADIN II** se basa en este argumento para desarrollar una aventura de ambiente fantástico.
El juego consta de cinco pruebas y la estrategia y la habilidad son elementos claves para obtener el éxito. Tras un exhastivo análisis del rival, es necesario poner en práctica nuestras artes de la lucha para alcanzar el triunfo. En caso contrario, la retirada será la mejor victoria.
Al principio se debe recurrir al manual de instrucciones para conseguir sacar el máximo partido a este programa. Familiarizarse con las técnicas del juego es una tarea que puede resultar ardua, aunque el juego os conquistará a medida que avancéis.



GENERO: Rol. (PC)	
INTERES:	76
GRAFICOS:	81
SONIDO:	87
ORIGINALIDAD:	69

GANADORES CONCURSO TINY TOONS

Pablo Rubén (Cadiz). Noemi Aparicio (Soria). Mario Diaz (Cadiz). Moisés Amselim (Melilla). Primitivo Miranda (Asturias). Patricia Haro (Santa Cruz de Tenerife). Pablo Jimenez (Valencia). Jose Mª Menchero (Valencia). Diego López (Lugo). Gemma Seub (Tarragona). Oscar Alvaro (Madrid). Johnny Pak (Ibiza). Pablo Rodríguez (Lugo). Gabriel Moreno (Córdoba). David Martínez (Barcelona). Jose Miguel Torres (Málaga). Manuel Luna (Sevilla). Manuel Chacón (Barcelona).Pablo Moreno (Alicante). Ernesto Ruiz (Madrid).Carlos Pedreño (Barcelona).María José Delgado (Cadiz). Carlos Gonzalez (Barcelona). Oscar Pérez (LasPalmas). Iñaqui Segura (Navarra).


Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones



Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA MASTER SYSTEM II POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.

Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D..........teléfono..........
Domicilio..........Código Postal..........
Población..........Provincia..........
Marque con una X 20 % Descuento ☐ Regalo ☐
FORMA DE PAGO
☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
☐ Giro postal núm..........de fecha..........
☐ VISA: Tarjeta nº
☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..........
Nombre del titular, si es distinto..........
Firma:

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID







- **Vendo** los juegos Tortugas Ninja II, Robocop 2, Top Gun y Ghost´n Goblins para la consola NES y la pistola con cuatro juegos. Tienen poco tiempo. Buen precio. Llamar al (926) 54 24 93 y preguntar por Alejandro.

- **Vendo** la consola Game Boy con auriculares, cable de conexión y Tetris por sólo 11.000 ptas. Me llamo Juan y mi teléfono es el (977) 65 50 04.

- **Vendo** la consola Game Boy con los juegos Robocop 2 y Revenge of Getor por sólo 16.000 ptas. Preguntar por Jesús en el teléfono (93) 897 14 20. Llamar a partir de las 20:15h.

- **Vendo** ordenador Spectrum 64 Kb y más de 300 juegos: Bomb Jack II, Operation Wolf, etc. Todo por 25.000 ptas. Teléfono (93) 891 07 28. Preguntar por Rubén.

- **Cambio** Alone in The Dark (con sus claves), Carmen Sandiego, Street Fighter II (con sus instrucciones) y Dynablaster por Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes y Curse of Echantia. Son para PC. Interesados llamar de lunes a viernes de 18:00 a 22:00 h al teléfono (96) 138 60 46. Me llamo Ismael.

- **Vendo** para la Game Boy los juegos Kung-Fu, Revenge of The Gator y Gargoles Quest. Si estás interesado llama al teléfono (934) 66 22 93 y pregunta por Fran.

- **Vendo** ordenador Amstrad CPC 6128 color con convertidor para televisión y discos por el ridículo precio de 45.000 ptas. Me llamo Raúl y mi teléfono es el (91) 891 71 17.

- **Vendo** la consola Mega Drive con seis juegos por 25.000 ptas. Es una oferta que no puedes dejar pasar. Llámame al teléfono (988) 68 11 07 y pregunta por Daniel.

- **Compro** un convertidor de televisión para el ordenador Amstrad 464 plus. Pregunta por José Antonio en el teléfono (955) 33 10 56.

- **Cambio** los siguientes juegos para la consola Master System por un mes: Hang On, Ghost Buster y Olimpic Gold por uno de los siguientes:World Cup 93, Italia 90, Street of Rage II, o Batman Returns. Interesados llamar a Víctor al teléfono (986) 84 29 26.

- **Cambio** Game Gear con cinco juegos: Sonic, Batman, Pacman, Fantasy Zone y Woody Pop, por la Super Nintendo con los juegos Super Mario World y Street Fighter 2. Preguntar por Omar en el teléfono (93) 200 00 52.

- **Vendo** consola Master System con dos pads de control, la pistola Light Phaser, los juegos Golabal Defense, Ganunlet, Action Fighter, Aztec Adventure y el joystick SG Fighter por 20.000 ptas. Podéis llamar a (93) 308 59 86. Preguntar por Juan

- **Vendo** juegos para Spectrum 128 Kb + 2. Todos son originales. Preguntar por Dani. Teléfono (96) 267 15 45.

- **Vendo** Master System II con dos pads, una pistola y 13 fantásticos juegos. Precio a convenir. Llamar al teléfono de Madrid (91) 733 62 25 y preguntar por Edu.

- **Vendo** consola Master System II con dos control pad y seis juegos por 19.500 ptas. Soy Rafa y me podéis encontrar en el teléfono (951) 25 14 19.

- **Vendo** el juego Lolo 2 para la NES al precio de 5.900 ptas. Me llamo Sergio y mi teléfono es (94) 438 05 20.

- **Vendo** la consola Master System II con un pad, siete juegos y 10 números de la revista Súper Juegos.Todo por 22.000 ptas. Podéis





encontrarme en el teléfono (91) 620 08 40. Preguntar por Tomás.

- **Vendo** la consola NES con los juegos Gradius y Trakfield in Barcelona por sólo 10.000 ptas. Los interesados, llamad de 17:00 a 19:00 h. al teléfono (964) 66 75 80. Preguntar por Carles.

- **Vendo** el juego Pressing Catch para la Super Nintendo en perfecto estado por sólo 5.000 ptas. Llamar al (95) 243 16 20. Me llamo Gustavo.

- **Vendo** consola Master System II con 9 juegos y dos mandos al módico precio de 9.000 ptas. Sólo ha sido usada durante dos semanas. Está en perfecto estado. Mi nombre es Besay Javier y mi teléfono es el (928) 26 23 73.

- **Vendo** ordenador Amstrad 464 plus con monitor,40 juegos, pistola y un pad. Todo por 40.000 ptas. Llamadme al (924) 32 00 60 de 14:00 a 16:30. Soy Jaime.

- **Vendo** consola portátil Game Gear nueva con los juegos Columns, Spiderman, Wonder Boy 3 y Sonic 2. Todo esto por sólo 15.000 ptas. Interesados llamar al (958) 22 85 14 y preguntar por Enrique.

- **Cambio** los siguientes juegos para la Super Nintendo: WWF, Axelay, Rival Turf. Llamar a partir de las 20:00 h. y preguntar por Angel. Teléfono (923) 22 87 69.

- **Vendo** la consola Master System II con un pad y el juego Alex Kidd por sólo 7.500 ptas. Soy Enrique y me podéis encontrar en el teléfono de Madrid (91) 302 41 31.

- **Vendo** los juegos Turtles 2 y Gremlins 2 para la consola NES. Buen precio. Llamar al (967) 24 03 98 y preguntar por Eduardo.

- **Vendo** los juegos para la consola NES: Track and Field, Duck Tales, Zelda 2, Shadow Warriors y WWF. Llamar al teléfono (925) 22 67 12 a partir de las 17:00 h. y preguntar por Daniel.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

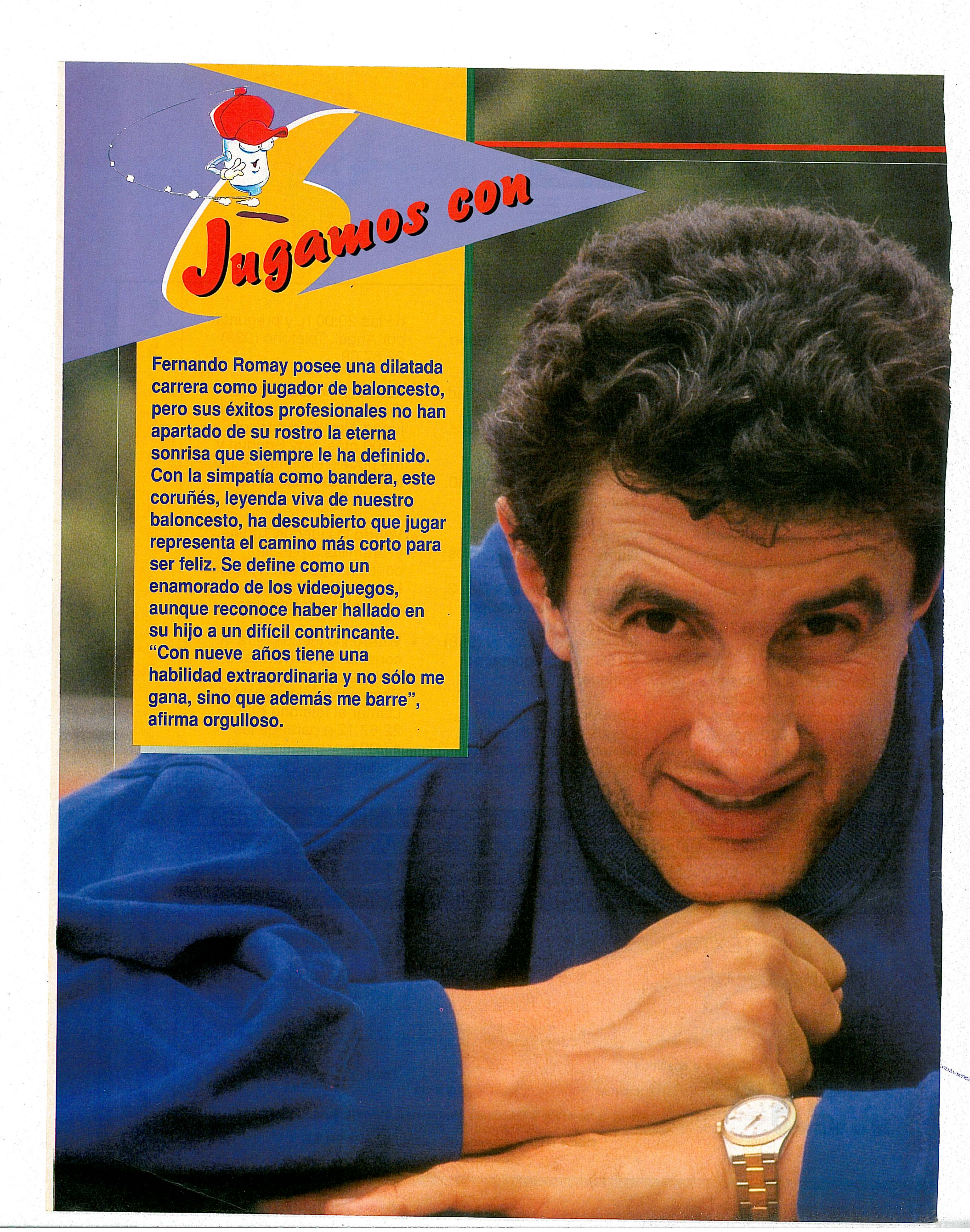
TEXTO

Nombre y apellidos ....

Domicilio .... Edad .... Nº Socio ....

C.P. .... Localidad .... Provincia .... Tlf.: ....

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos.
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES

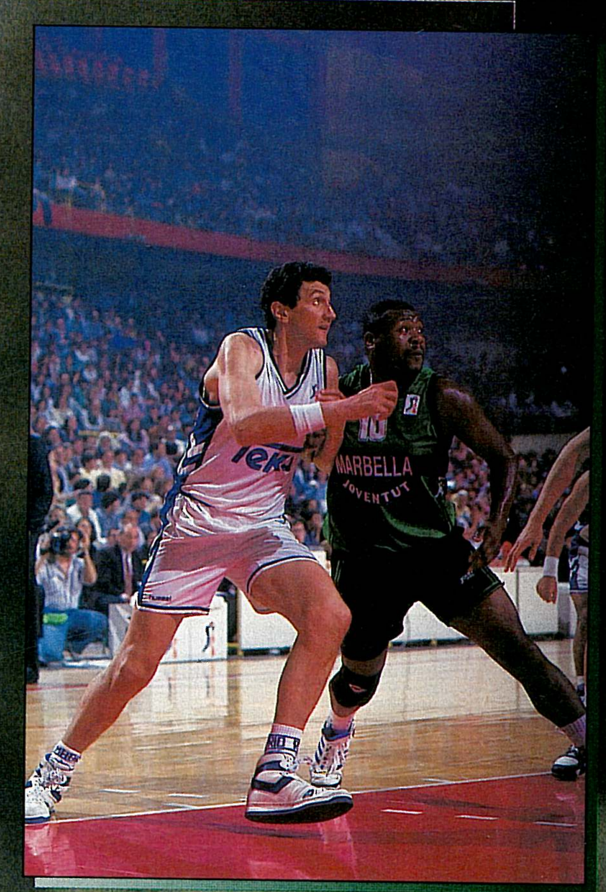


Jugamos con

Fernando Romay posee una dilatada carrera como jugador de baloncesto, pero sus éxitos profesionales no han apartado de su rostro la eterna sonrisa que siempre le ha definido. Con la simpatía como bandera, este coruñés, leyenda viva de nuestro baloncesto, ha descubierto que jugar representa el camino más corto para ser feliz. Se define como un enamorado de los videojuegos, aunque reconoce haber hallado en su hijo a un difícil contrincante. “Con nueve años tiene una habilidad extraordinaria y no sólo me gana, sino que además me barre”, afirma orgulloso.

FERNANDO ROMAY

UN IDOLO DE ALTURA



Fernando Romay es una institución en activo del baloncesto español. Con sus 213 centímetros de altura, este mítico gallego ha escrito una de las páginas más brillantes de nuestro deporte, ya que ha participado en todas las hazañas que el baloncesto nacional ha ido gestando a través de la última década. En estos momentos, el jugador ha llegado a una etapa trascendental de su larga trayectoria. Tras siete años de sequía, el Real Madrid ha conseguido culminar una magnífica temporada, alzándose con la Liga. El capitán blanco no puede ocultar su satisfacción por el éxito, después de un largo período de escasez en títulos.

"Para mí –afirma el jugador–, ha sido una gran recompensa, ya que este año he jugado poco. Además, tenía una deuda contraída y al final he podido saldarla con este premio tan importante para el club y la afición".

Primeros rebotes

El imparable ascenso de Fernando Romay comenzó a fraguarse en 1979. Por aquel entonces, una joven promesa que destacaba por su gran envergadura, inusual en el baloncesto nacional de la época, se convertía, junto a otros jugadores como José Luis Llorente, en el estandarte de un equipo joven, el Tempus. Este conjunto se interpuso en la hegemonía que Real Madrid y Barcelona ostentaban de un modo absoluto. El Tempus, ante la sorpresa general, alcanzó la finalísima de la Copa del Rey y, pese a caer derrotado por los blaugranas, un nuevo mito comenzó a emerger con fuerza.

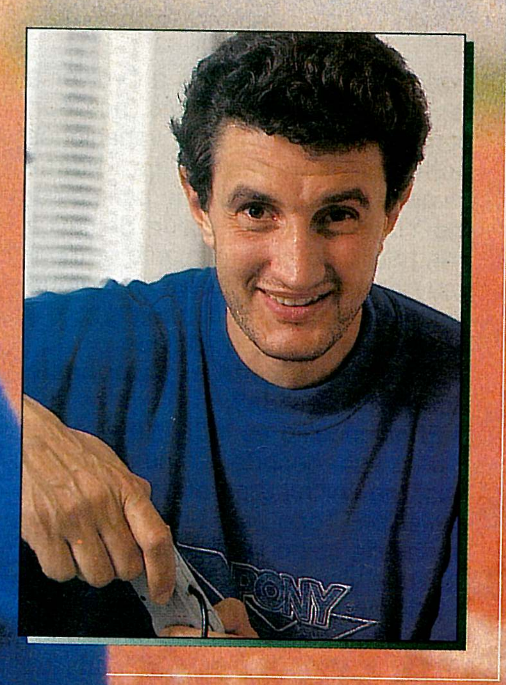
"De aquella época –comenta el pívot– conservo grandes amistades, que a la larga es lo único que permanece. Yo he conseguido magníficos amigos y en el Tempus había un sentimiento especial de amistad. Fue maravilloso".

Fernando Romay ha sido por su calidad y gran poder intimidatorio un jugador indiscutible durante la última década en los esquemas de la selección, dirigida hasta hace algunos meses por Antonio Díaz-Miguel.

> "Sin lugar a dudas, mi recuerdo más bonito se remonta a aquella medalla de plata de Los Angeles '84. Fue un momento inolvidable para el baloncesto español"

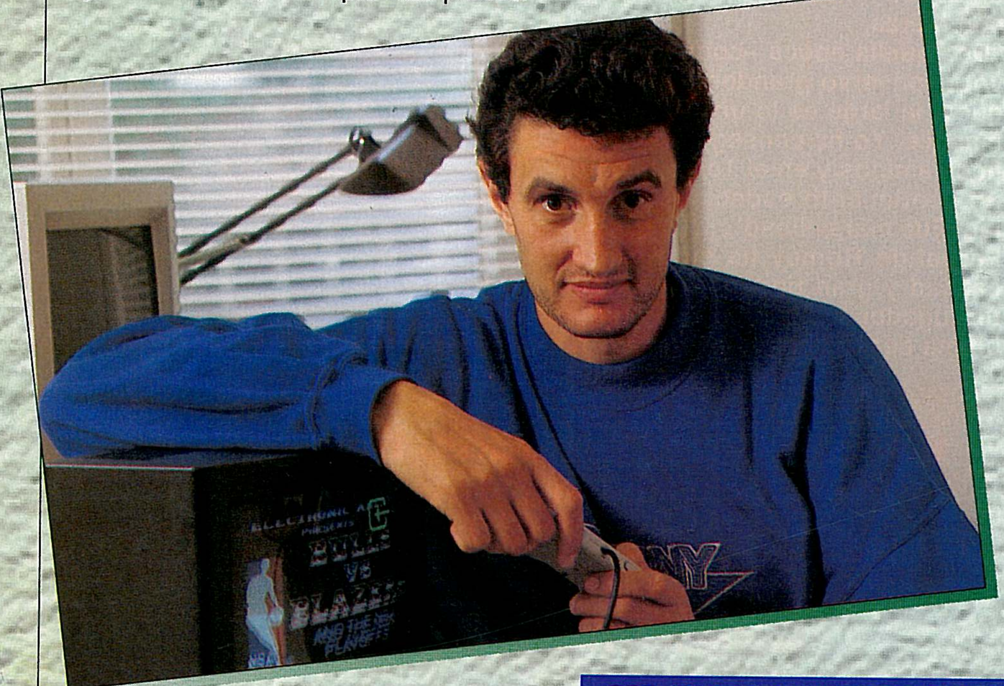
Con el entrenador manchego, el pívot alcanzó los mejores momentos de juego y aportó su granito de arena al despegue definitivo de este deporte en nuestro país. Sin embargo, el jugador considera que su etapa en el combinado español ha concluído definitivamente.

"El año pasado no fui llamado a la convocatoria para los Juegos Olímpicos de Barcelona, aunque yo ya había tomado la decisión de retirarme definitivamente tras este magnífico evento. Sin embargo, Antonio decidió llevar a otro pívot, y ese hecho no hizo más que adelantar mi retirada", comenta el internacional gallego.

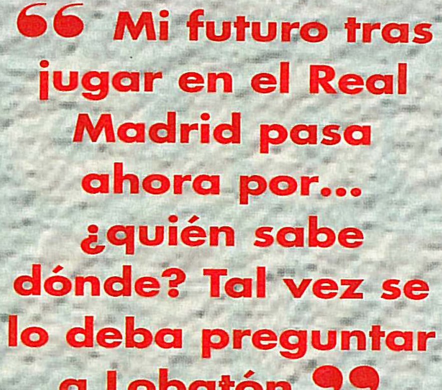


Jugamos con

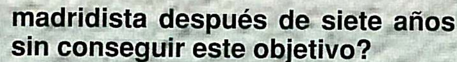
– **¿Cuál es el recuerdo que más ha marcado su trayectoria deportiva?**
– Conservo grandes recuerdos, que van íntimamente ligados a personas que te hacen rememorar esos hechos. Pero, sin lugar a dudas, mi recuerdo más bonito se remonta a aquella medalla de plata en Los Angeles '84. Fue un momento inolvidable para el baloncesto español. Desgraciadamente, creo que esta proeza



tardará bastante tiempo en volver a repetirse porque, además, nos han perjudicado bastante las variaciones políticas gestadas en los últimos tiempos. La disolución de países como Yugoslavia o la Unión Soviética han permitido el surgimiento de nuevas naciones que poseen un extraordinario potencial baloncestístico, y eso es una dificultad añadida.
– **¿Qué representa el baloncesto dentro de su vida?**
– El baloncesto es todo. Yo vivo por y para este deporte. En su momento pasó de ser mi gran afición a ser mi profesión. Todo esto hace que tanto mi familia como yo estemos completamente vinculados al baloncesto.
– **¿Cómo se ha vivido la conquista de la Liga en el seno de la plantilla**



“Mi futuro tras jugar en el Real Madrid pasa ahora por... ¿quién sabe dónde? Tal vez se lo deba preguntar a Lobatón”



madridista después de siete años sin conseguir este objetivo?
– Sorprendentemente, el título se ha recibido con serenidad. Después de tantos años sin ganar la competición liguera, creo que deberíamos haber sido más vehementes en la celebración. Tal y como señalaba Chechu Biriukov, ganas el título y sientes una euforia increíble, pero cuando llegas a casa por la noche te preguntas, ¿esto es todo? En el Real Madrid todo se hace con serenidad y nosotros festejamos el título sólo dos días.



La marcha del Real Madrid

Fernando Romay se plantea ahora un complejo dilema. Ha llegado el final de una etapa. Su marcha del equipo madridista representa un cambio de singladura. Sin embargo, el jugador afronta con su característico humor esta nueva andadura.
"No voy a continuar en el Real Madrid. Eso es definitivo. El futuro pasa ahora por... ¿quién sabe dónde? Tal vez se lo deba preguntar a Paco Lobatón. Hace muchísimos años me hubiera planteado la posibilidad de irme fuera de España, pero ahora esa circunstancia es imposible. A mi edad no puedo embarcarme en ninguna aventura de este tipo. Mi futuro está en la Liga ACB.
– **¿Cuál ha sido su gran ídolo dentro del mundo del baloncesto?**

SU JUEGO FAVORITO

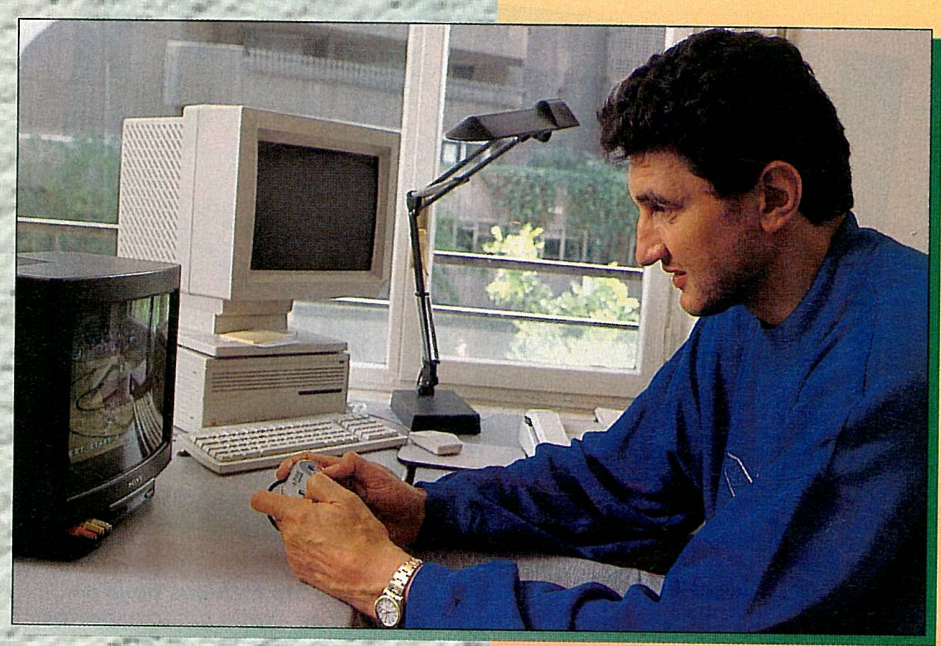
Bulls vs. Blazers

El videojuego favorito de Romay es BULLS VS. BLAZERS en su versión para ***Super Nintendo***, que analizábamos en nuestro número anterior. El jugador intenta emular a través de la consola las proezas de hombres como Jordan, Pippen o Drexler, todos ellos campeones olímpicos en Barcelona.
El pívot considera que es un cartucho fenomenal. “Te otorga la posibilidad de realizar labores de jugador, entrenador o comentarista. Es complicado en sus inicios por la enorme cantidad de información que



aporta, pero este hecho lo hace aún más atractivo. Una vez que le has cogido el truco, se transforma en un juego ameno y sencillo. Este cartucho es muy original y, además, te permite controlar todas las facetas del juego. Además, los juegos deportivos de esta compañía están muy logrados”.

Una pasión desmedida por los videojuegos



Fernando Romay es un apasionado de los videojuegos. "Soy muy aficionado. Hace algún tiempo me compré una consola y, a partir de ese momento, me encanta jugar. Mi hijo ha continuado con este *hobby* y ahora he comprado la ***Super Nintendo***. Sin embargo, yo no quiero jugar con mi chaval porque siempre me puede. Ya no sólo me gana, sino que además me ha enganchado. Cuando él se va al colegio y antes de irme al entrenamiento, me subo a su habitación y comienzo a ensayar lo que le he visto hacer".
El jugador gallego afirma que durante las concentraciones "raro es el que no dispone de una consola portátil para pasar su tiempo de ocio. Los ratos que tenemos libres son amplios y los ocupamos con la lectura, la televisión o bien nos evadimos con los videojuegos". No cabe duda, *consolear* está de moda y Fernando Romay es el mejor exponente de esta nueva afición.

– Mi gran ídolo ha sido Kareem Abdul-Jabbar, ya que representaba el prototipo de pívot serio, eficaz, seguro y elegante. Poseía todas las características a las que debe aspirar un jugador que se desenvuelve en esa posición. En España, mi gran ídolo fue Fernando Martín.

Divertida experiencia

Desde hace algunos meses, Fernando Romay compagina su trayectoria deportiva con una nueva faceta, la de copresentador del espacio de televisión *Noche, noche*, junto a Emilio Aragón y Belén Rueda, que se emite por Antena 3 Televisión. El jugador gallego ha cosechado magníficos elogios por su desenvoltura y naturalidad delante de las cámaras.

– ¿Cómo calificaría esta nueva experiencia?

– La experiencia está siendo estupenda. Acudes al estudio y te lo pasas genial, de verdad, para morirte. Estás con gente y compañeros muy agradables, tanto los que se ven como los que están detrás de las cámaras. No se puede pedir nada más. Todo está siendo magnífico.

– ¿Ha pensado encauzar sus pasos profesionales hacia el medio televisivo, tal y como ha hecho su compañero Juan Manuel López Iturriaga?

– No, es muy difícil que continúe en televisión. Es demasiado complejo. Yo estoy con Emilio porque me siento arropado en todo. Si cometo algún error, inmediatamente alguien está al quite y me corrige. Sin embargo, hacer un programa con entrevistas, tal y como el que realiza Juanma es complicadísimo. Hay que echarle de comer aparte.

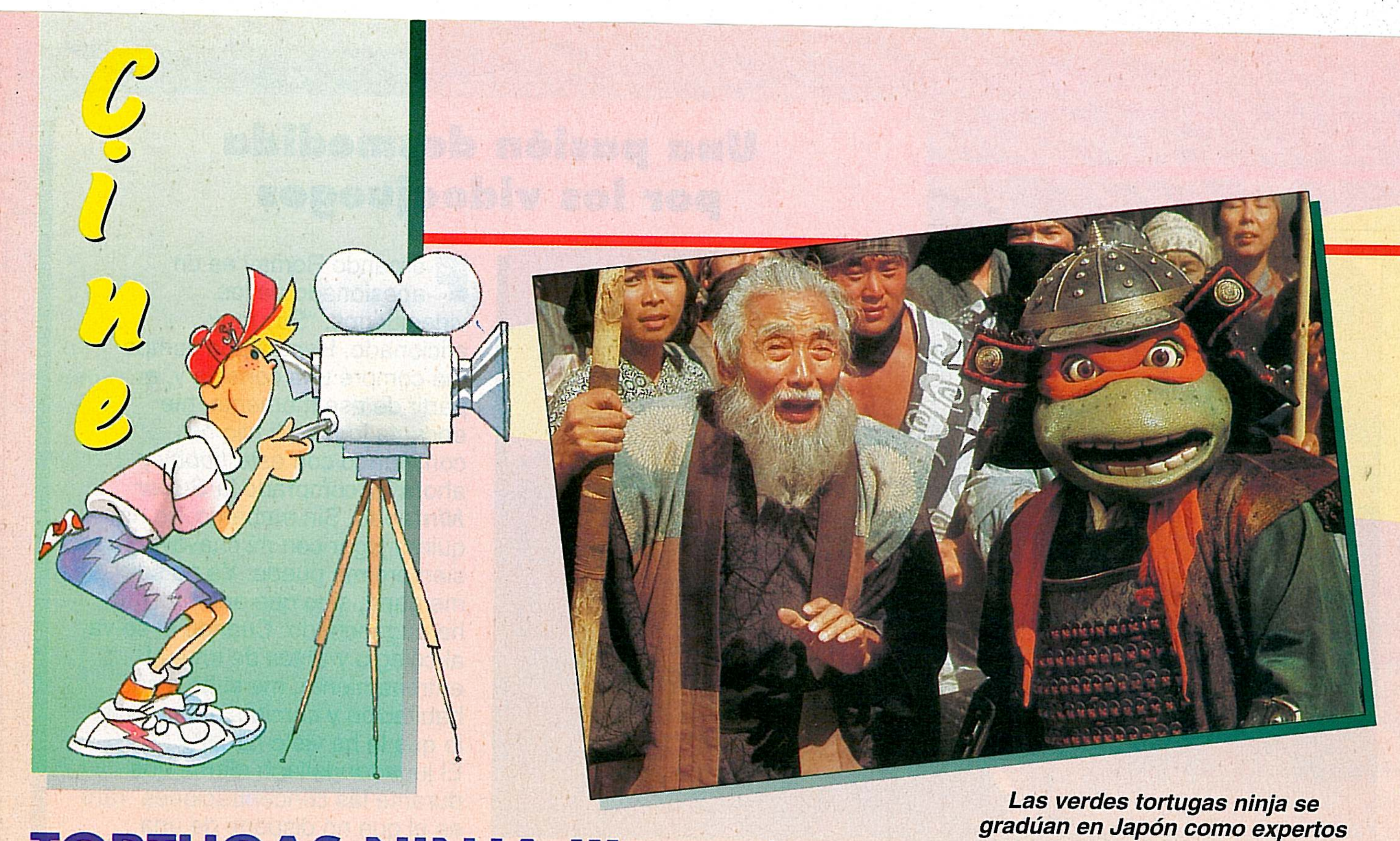
Fernando Romay es un hombre carismático dentro del deporte español. Su elevada altura sólo es comparable a su inmensa simpatía y humanidad. Con 33 años, es un ídolo para los jóvenes que se inician en el mundo del baloncesto. Pero, este gallego aún debe escribir importantes páginas dentro de nuestro deporte. El ha marcado una etapa dentro del baloncesto nacional, aunque como cualquier jugador, también reconoce que tiene muchas espinas clavadas. "Continuamente te acuerdas de una serie de partidos marcados por la derrota y el mal juego. Representan la cara amarga de este deporte".

JUAN JOSÉ MARTIN

"Kareem es el prototipo de pívot serio, eficaz y elegante. En España, mi ídolo fue Fernando Martín"

BULLS VS. BLAZERS

Interés:	99
Diversión:	100
Gráficos:	90
Originalidad:	99
Sonido:	88



Las verdes tortugas ninja se gradúan en Japón como expertos en artes marciales



TORTUGAS NINJA III

Galápagos a través del tiempo

¿Es posible que dudéis que cuatro tortugas puedan viajar a través del tiempo y aparecer en el Japón medieval? Si no os lo creéis, estad atentos a las carteleras de los cines porque las tortugas ninja vuelven a atacar.

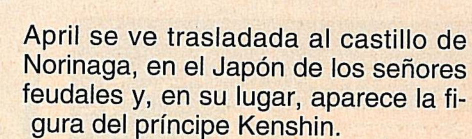
La tercera entrega cinematográfica de las peripecias de Donatello, Michelangelo, Raphael y Leonardo, nos ofrece toda una epopeya en el país que difundió las artes marciales.

Las aventuras de este largometraje se inician en la provincia de Shingu (Japón) durante el siglo XVI. Es la época en que el valeroso príncipe Kenshin se opone a los desmanes violentos de su padre.

La periodista April O´Neal, una intrépida reportera de finales del siglo XX, aparece en la guarida de las tortugas ninja con una bolsa de alimentos y un curioso cetro comprado en una tienda de objetos de segunda mano.

Mientras lee su extraña inscripción, April se ve trasladada al castillo de Norinaga, en el Japón de los señores feudales y, en su lugar, aparece la figura del príncipe Kenshin.

Será Donatello quien, investigando con su ordenador, encuentre la clave de ese viaje en el tiempo.



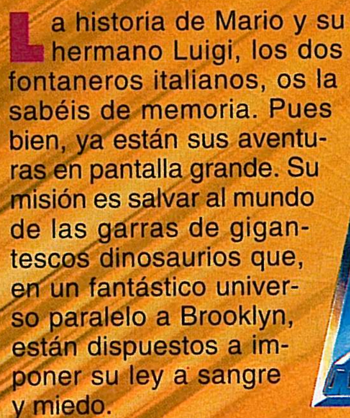
Al poco rato, los cuatro hermanos, con el cetro mágico en su poder, deambulan por las praderas donde los samurais imponen su ley (de ahí lo de tortugas viajeras).

En ella aparecerá un pequeño de seis años, el joven Yoshi. Este encantador personaje ayudará a nuestros queridos héroes a poner las cosas en su sitio antes de que regresen al hogar.

PEDRO DE FRUTOS



Mario contra los dinosaurios



La historia de Mario y su hermano Luigi, los dos fontaneros italianos, os la sabéis de memoria. Pues bien, ya están sus aventuras en pantalla grande. Su misión es salvar al mundo de las garras de gigantescos dinosaurios que, en un fantástico universo paralelo a Brooklyn, están dispuestos a imponer su ley a sangre y miedo.

Los hermanos Mario y Luigi se introducen en ese mundo de pesadilla cuando, equipados con sus llaves inglesas, y manteniendo un perfecto dominio sobre las tuberías, acuden a la llamada de Daisy, una preciosa joven, experta investigadora de los grandes saurios.

Una vez en Dinohattan, la ciudad a la que acceden tras ser absorbidos por un misterioso pórtico, contemplan que el agua escasea y que los reptiles morirán si su malvado jefe, Koopa, no consigue el colgante de meteorito que Daisy lleva en su cuello.

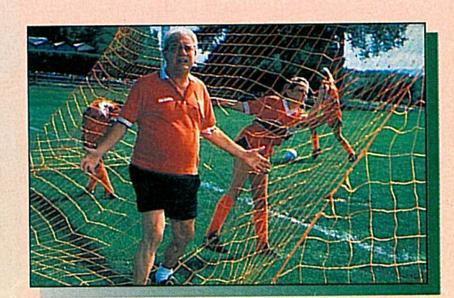
A los dos fontaneros les corresponde la misión de salvar a su princesa y a las chicas de Brooklyn para que Koopa no consiga unir los dos mundos. Los fieles matones del horrendo ser, los Goombas, les pondrán las cosas muy difíciles.

¿Y qué tiene que ver Yoshi en todo ésto? Os contamos todos los detalles: no es otra cosa que un pequeño bebé de Tyrannosaurus Rex, y que no tarda en convertirse en el protector de Daisy, así como de su verdadero padre, King Browser, desaparecido hace mucho tiempo.

Como último detalle, os contaremos el último cotilleo: la antagonista de la princesa es Lena, la intrigante y celosa amante de Koopa.

Por si fuera poco, otros personajes, Iggy y Spike, representan a dos cómicos secuestradores que, al final, se vuelven contra su patrón.

Un 'Clemente' inclemente



A Rodney Dangerfield, cómico en la cima de la popularidad en Estados Unidos, le conocemos en España gracias a dos comedias desternillantes. En **Todo por mi chica**, las carcajadas se disparan cuando, en su papel de ejecutivo a punto de incrementar las listas del paro, se convierte en entrenador del equipo de fútbol femenino más desastroso que alguien haya podido soñar jamás: Las Polillas. De poco valen sus escasos conocimientos de este deporte, hasta que pide ayuda al hijo de su prometida, a quien convierte en una jugadora que para sí quisiera Javier Clemente como delantera centro.

Imaginación desbordante

En **El alucinante viaje de Bill y Ted** encontramos de casi todo. Tenemos a San Dimas, un dúo musical que debe burlar a sus retorcidos *alter egos* por cielo, infierno y tierra. Aparte de recuperar sus vidas, también tendrán que salvar a princesas, proteger a futuras generaciones de las fuerzas malignas y ganar una batalla. Poco más se puede pedir si añadimos, que entre sus rivales, aparecen el horrible Segador, el Diablo, y dos marcianos. También aparecen otros seres: Dios, el Conejo de Pascua, Albert Einstein y la abuela de Preston Hill. Con todos esos ingredientes, ¿quién es el guapo que se resiste?

Daniel y sus travesuras



Estamos de enhorabuena, porque **Daniel El Travieso** es una realidad en el cine. Con esta película, producida por John Hughes –**Solo en casa** y **Todo en un día**, entre otras– se inaugura una nueva línea dentro de los productos Warner Bros.

Con el nuevo sello, denominado *Entretenimiento Familiar*, se identificarán películas, vídeos, programas de televisión, dibujos animados, música grabada, productos de consumo, parques temáticos, espectáculos en directo y comunicación interactiva. Su imagen será el logotipo de Warner con un lazo en el que se leerá *Family Entertainmet*, y con Bugs Bunny apoyándose en él mientras come una zanahoria. **Daniel El Travieso** se estrenará el 23 de julio en España y le sucederán filmes como **Liberar a Willy, El jardín secreto, Cascanueces** y **Batman: la película de animación.**

COMO DECORAR TU ROPA

Para llevar a Joy y a Mix a todas partes, Súper Juegos te regala este fantástico parche exclusivo que hará que seas la envidia de tus amigos. Sigue cuidadosamente las siguientes instrucciones y lo conseguirás.



1- Ajusta la plancha a la temperatura "algodón".

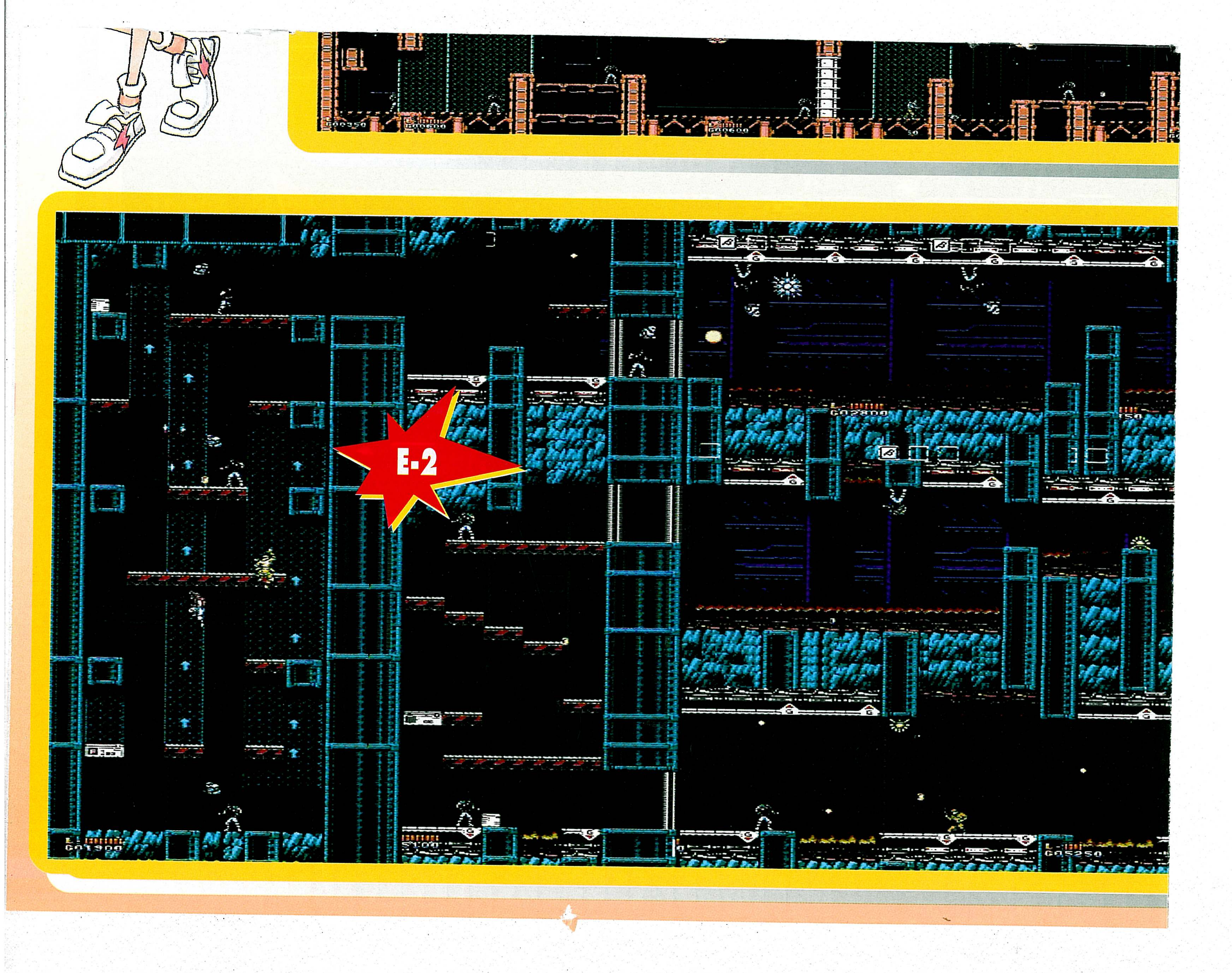
2- Coloca tu parche en el lugar que más te guste de tus vaqueros o cazadora.

3- Inserta un paño de algodón entre la plancha y el parche.

4- Pasa la plancha ya caliente por encima del paño de algodón durante 15 o 20 segundos.

5- Vuelve la prenda y plánchala por el revés durante unos 30 segundos.

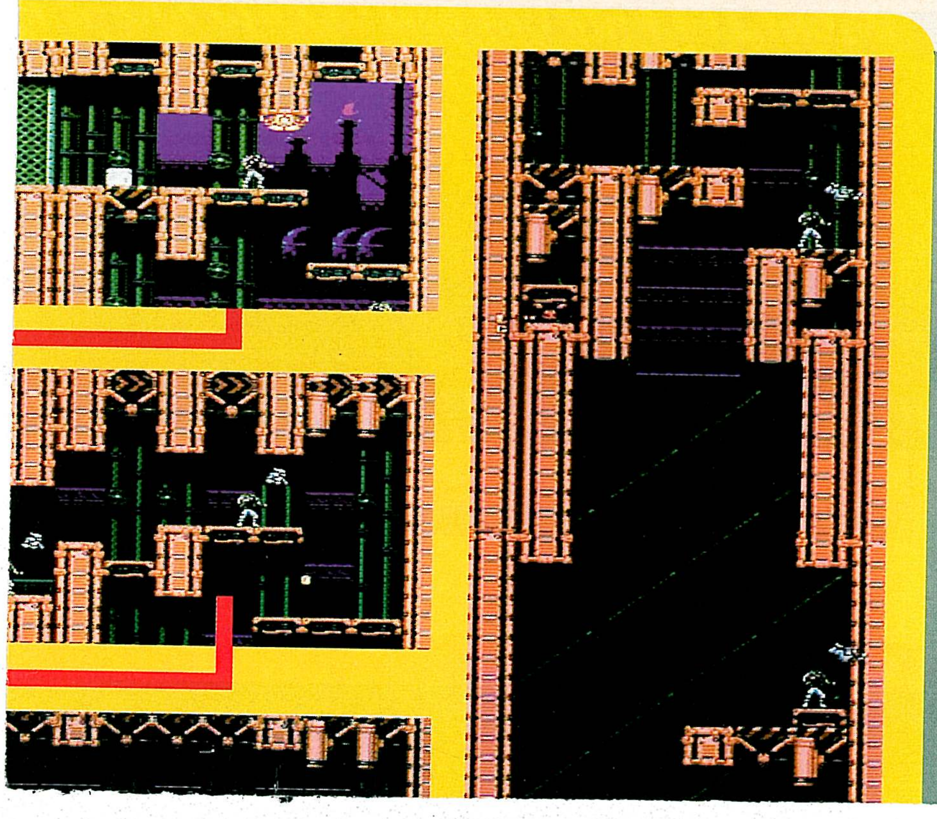
6- No te pongas la prenda hasta pasados unos 15 minutos.


E-2

C-1

Colman López Cantolla

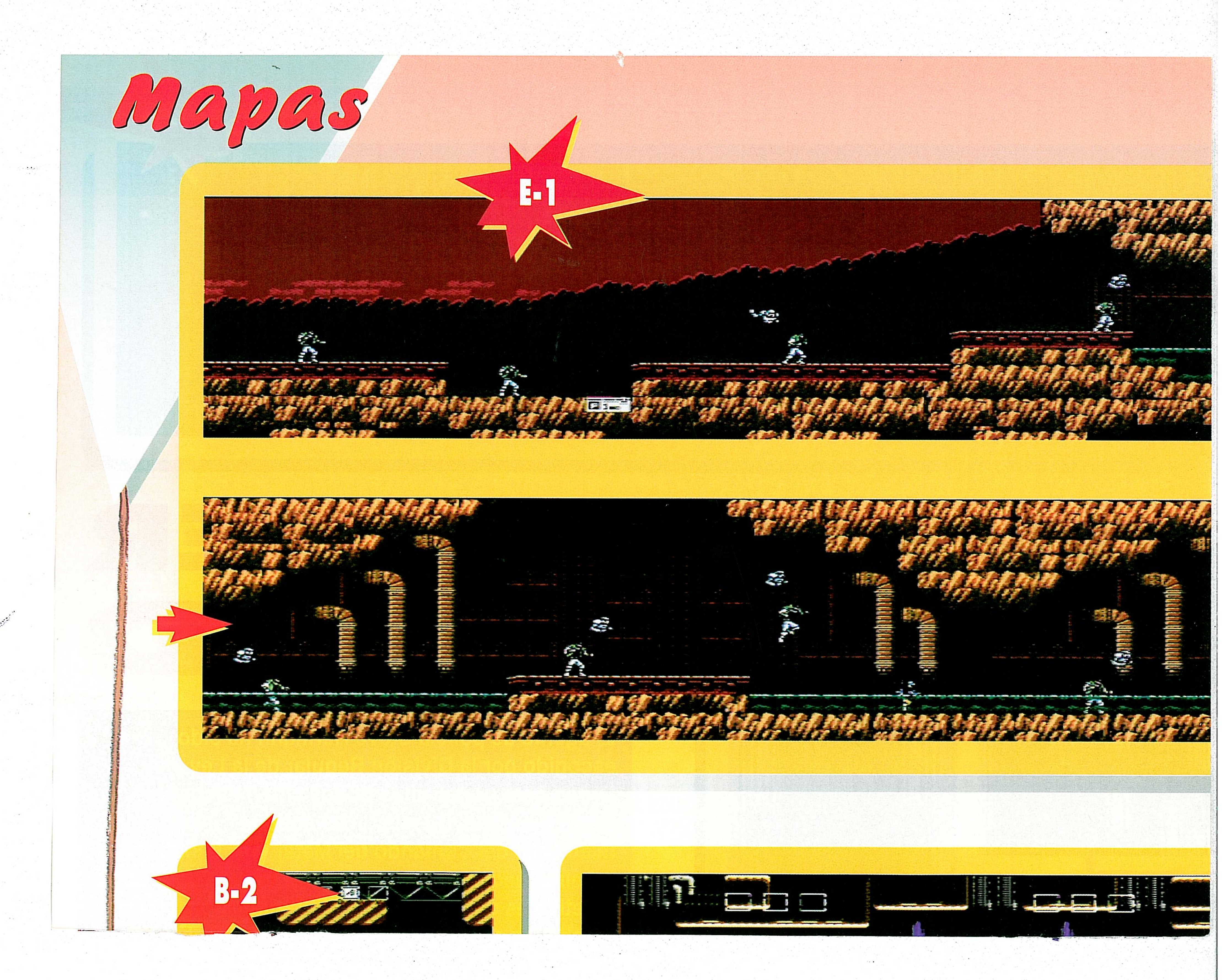
D-2

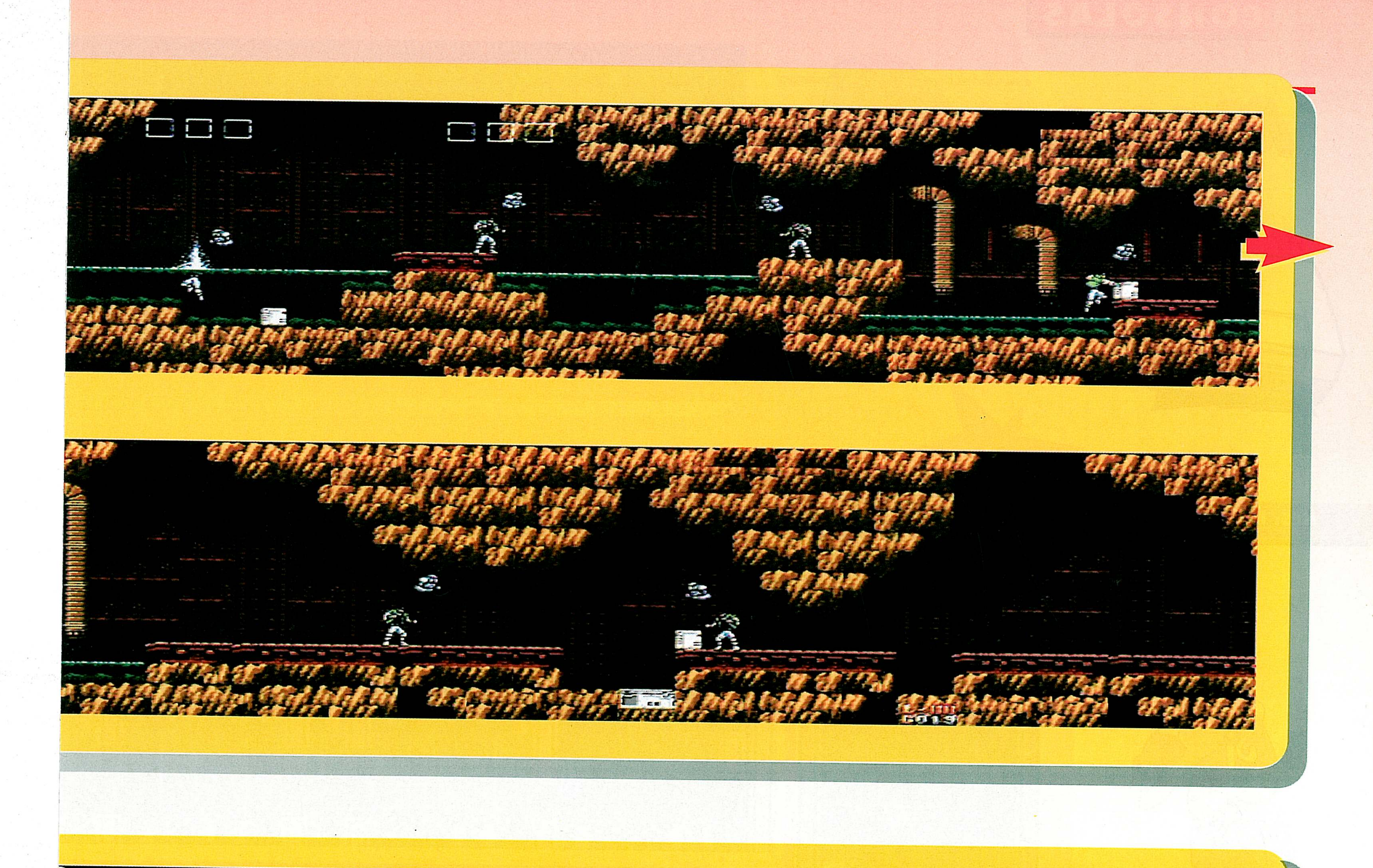


SHATTER HAND

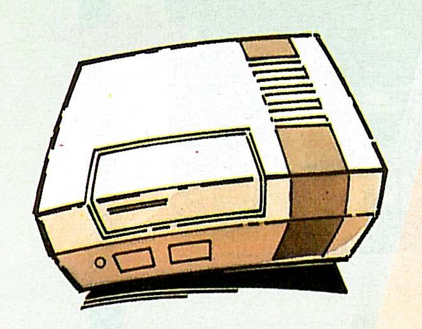
El agente de policía Steve Hermann ha sido escogido por la División Regular de la Ley y el Orden para portar unos puños cibernéticos de poder ilimitado. Su misión es combatir a los miembros del Comando del Metal, una banda criminal neoyorquina constituida por cyborgs cuyo objetivo es dominar el mundo. Decidido a aplastar

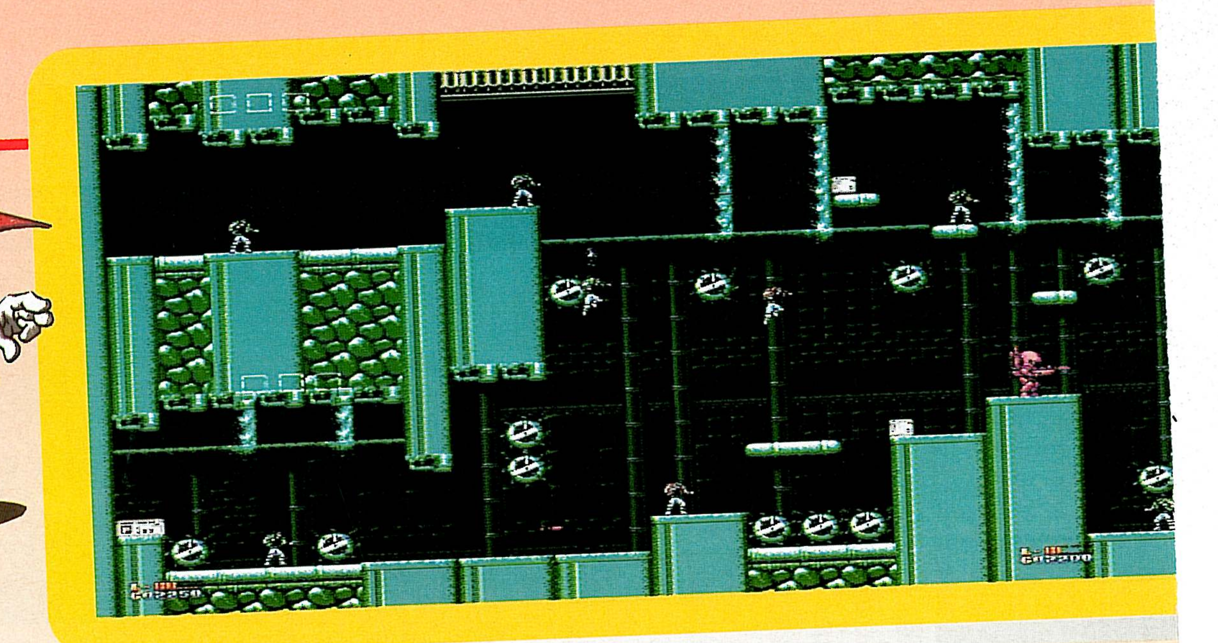
Mapas



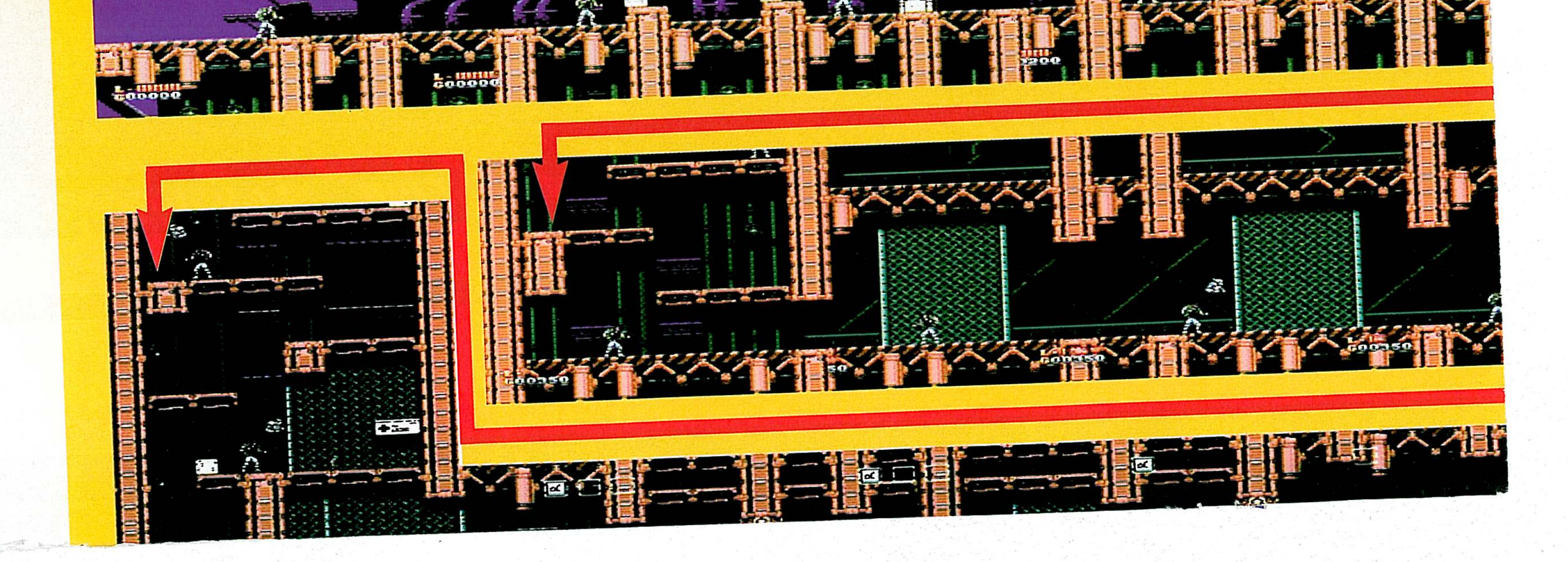


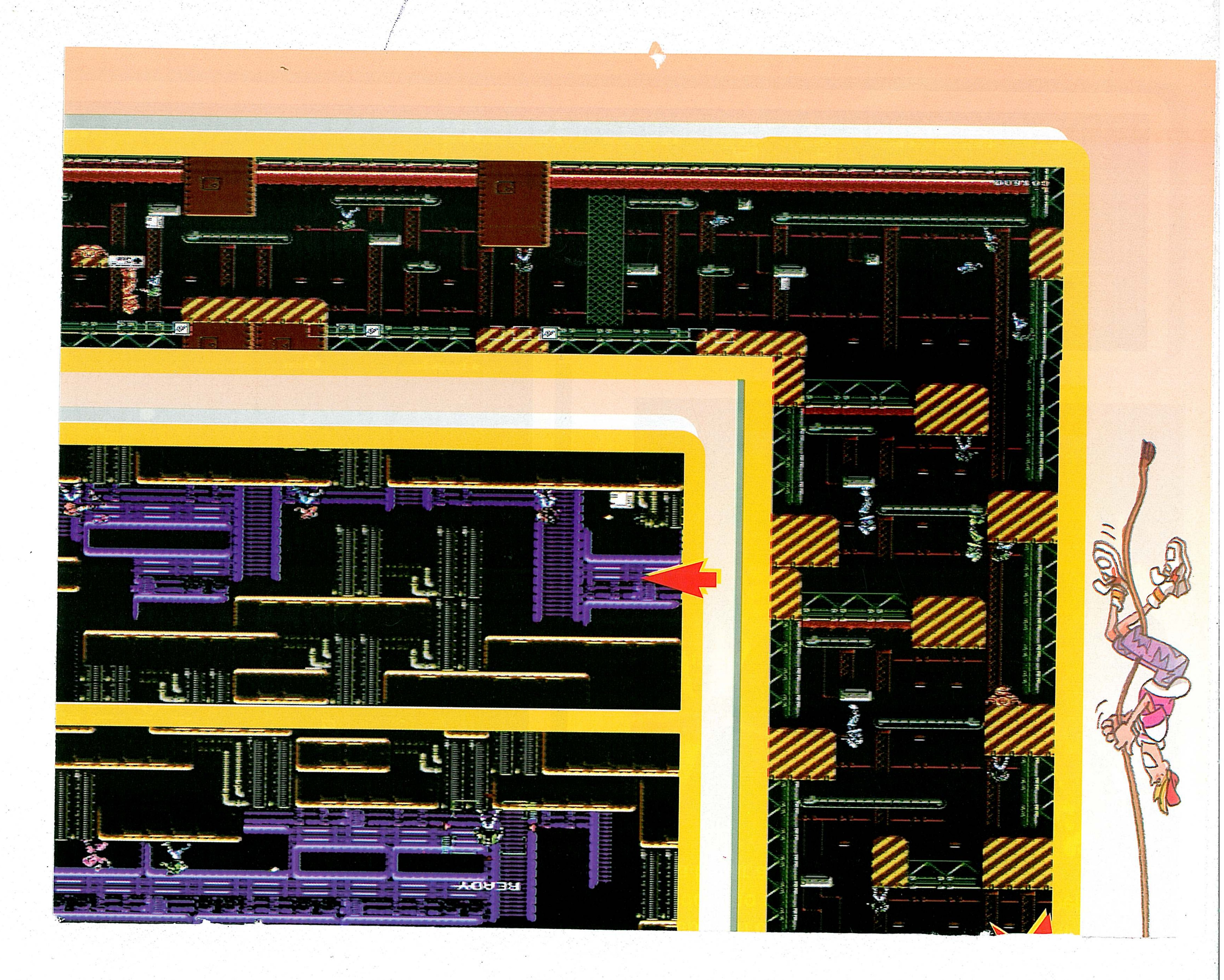
Mapas

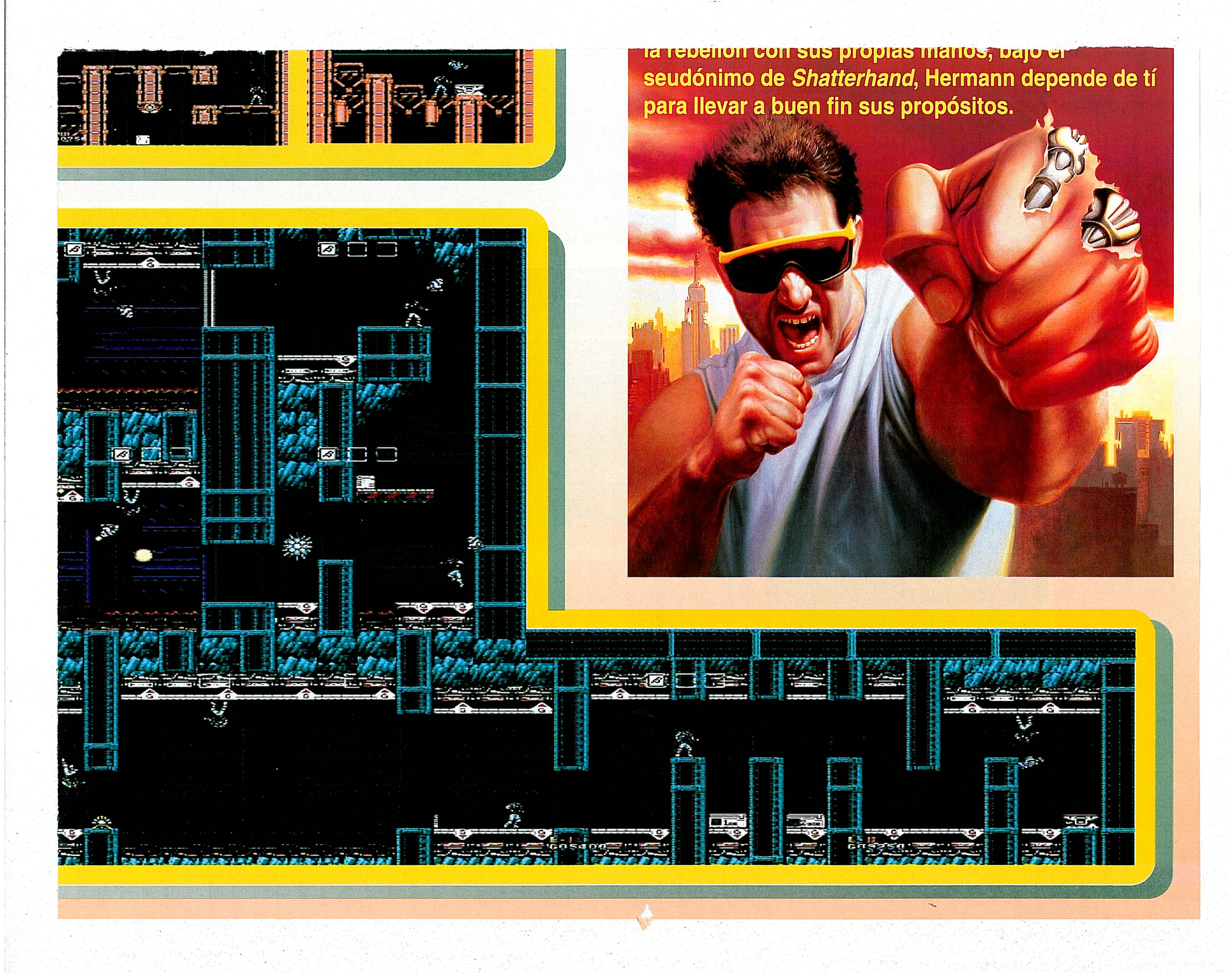












la rebelión con sus propias manos, bajo el seudónimo de *Shatterhand*, Hermann depende de tí para llevar a buen fin sus propósitos.